『マリオカート』150時間攻略の成果
隔週刊
平成8年12月27日発行(隔週金曜日発行)第12巻第22号(通巻261号)昭和62年9月7日第3種郵便物認可
ファミマガ64
1996 NO. 13
12月27日号
590YEN
じっくり攻略
4本合わせて全30Pで徹底分析
超空間ナイター プロ野球キング
ワンダープロジェクトJ2/ストリートファイターZERO2
ドラゴンクエストIII
続々と明らかになる真事実!!
新作情報
テュロック/64大相撲
実況Jリーグパーフェクトストライカー
スーパーロボットスピリッツ
巻頭32P
ファミマガ64が自信を持って贈る3部構成
マリオカート64超攻略
一枚上手の操作テクニック伝授
全16コース完全ナビゲーション
バトルモードここだけの必勝法

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

実在のミニ四駆の車体やパーツを
チューンUPして、熱いバトルに勝ち抜け!!

特別限定版

スーパー1シャーシ対応
（写真はステッカーを貼った状態です。）
※走行に必要なシャーシ、タイヤ、モーター他は別途ご用意ください。

初回出荷分のみ
シャイニングスコーピオンの
フルカウルボディが
入っているぞ!

ゲームボーイ
GAME BOY

ミニ四駆GB
Let's & Go!!

1997年2月発売予定
¥5,500（予価）

©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京　©タミヤ　©ASCII Corp.　©Creatures Inc.　©Jupiter Co.,Ltd.
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

発売!
メーカー希望小売価格
¥8,800（税別）

ASCII
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー

ミニ四駆レースシミュレーションRPG

スーパーファミコン

ミニ四駆

グレードアップパーツを集めて、キミのマシンを最速にセッティングしよう。
大人気アニメ「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」のキャラクターと爆走勝負だ！

友達とデータを持ちよって

フリーバトルモードで5人同時対戦！

「パスワード」入力か「ターボファイルツイン」使用

STF ターボファイルツイン対応
ターボファイルツインはアスキーの商標です。

「ミニ四駆シャイニングスコーピオン」をもっと楽しく！

好評発売中！

ターボファイルツイン

TURBO FILE TWIN

データ保存に便利な記憶装置。
愛車のセッティングを保存して
友達とバトル
しよう！

◆スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリー
◆メーカー希望小売価格￥7,500（税別）

12月20日発売

「レッツ&ゴー!!」のアスキーグリップ

片手で操作できるからプレイが快適！
セッティング記録用シートと、「レッツ&ゴー!!」
キャラクターのシールも
ついてるぞ！

◆スーパーファミコン用片手コントローラ
◆メーカー希望小売価格￥2,480（税別）

12月20日（金）

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応
ハドソン
オリジナル
限定
ビーダマン
付き！
ビーダマン
B-DAMAN
※ビーダマンは（株）タカラの商品です。
JBA
ALL JAPAN B-DAMAN ASSOCIATION
認定
マスター攻略王

全国のビーダー待望の、これがボンバーマンビーダマンだ!!

爆技炸裂!!

君の爆テクで、最強ビーダーをめざせ!!

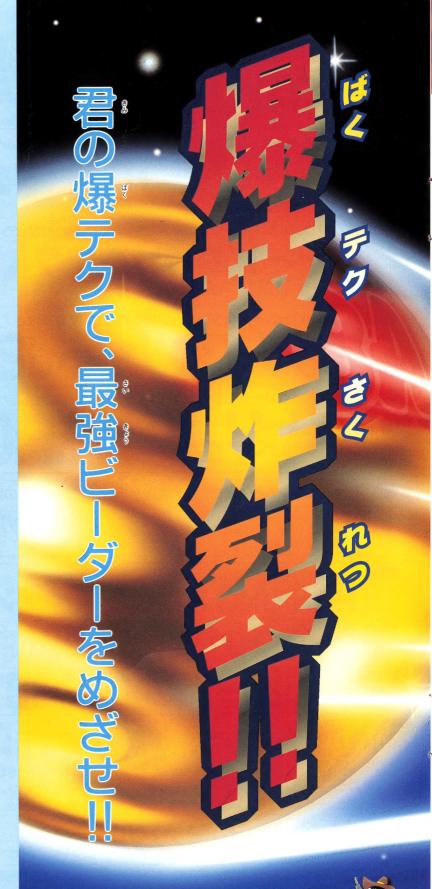
12/20 発売日迫る!

希望小売価格
5,980円(税別)

バトルモード
ゲームだけの4人対戦バトル!!

攻略記事充実の30P

N64 **44** ◆スポーツゲームお約束データ攻略! まずはセントラルリーグ編だ!!
超空間ナイター プロ野球キング

SFC **74** ◆アリアハン大陸以降をガイド攻略。旅のお供にぜひどうぞ
スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

N64 **82** ◆今回のヒント集はダンジョン編と銘打ち、マップ付き!
ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

SFC **86** ◆長らくお待たせしました! いざっ、キャラ別攻略、始めます!
ストリートファイターZERO2

N64 **56** ◆ミニゲームのアイデアを大募集!! 『パワーリーグ4』の発表もアリなのだ
64大相撲(仮称)アイデア募集!

63 FAMIMAGA64 RANKING BOX ファミマガランキングボックス

67 ファミマガジャーナルR

70 読者プレゼント

121 USAホットライン

124 サテラビューステーション

125 RGBマニアック

114 超ウルトラ技
〈金コイン技〉スーパードンキーコング・ワープで楽々ゴール! 〈銅コイン技〉ワンダープロジェクトJ2・お話でお金を増殖 ほか

128 超新ロックオン
〈ニンテンドウ64〉雷のごとく~超高速囲碁~/ドラえもん/麻雀64〈スーパーファミコン〉ふね太郎

130 新作ゲームカレンダー
次号予告、すごいへべれけ
カレンダー早耳情報

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64
雷のごとく~超高速囲碁~ ……128
ウェーブレース64 ……119
実況Jリーグ
パーフェクトストライカー……96
スーパーマリオ64 ……118
スーパーロボットスピリッツ……52
超空間ナイター プロ野球キング……44
テュロック……54
ドラえもん のび太と3つの精霊石 ……129
ブラストドーザー……42
麻雀MASTER ……102
麻雀64 ……129
マリオカート64……8
64大相撲(仮称)……56
ワンダープロジェクトJ2 ……82,115

●スーパーファミコン
ウィザードリィ・外伝IV ……117
Cu-On-Pa SFC……106
サラブレッドブリーダーIII ……119
実況パワープロレスリング'96 ……119
スーパードンキーコング3 ……114
すごろく銀河戦記 ……108
ストリートファイターZERO2 ……86
ダービースタリオン96 ……116
タワードリーム ……116
ドナルドダックのマウイマラード ……104
ドラゴンクエストIII……74
ふね太郎 ……128
マーヴェラス ……118
マスク ……107

●ゲームボーイ
13色対応 クレヨンしんちゃん
オラのごきげんコレクション ……112
13色対応
スーパーブラックバスポケット ……109
13色対応 スヌーピーの
はじめてのおつかい ……111
13色対応 不思議のダンジョン
風来のシレンGB ……118
13色対応 ボンバーマンGB3 ……110
13色対応 みどりのマキバオー ……113
13色対応 ヨッシーのパネポン ……116

スペック表のみかた

- ●対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
- ●ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
- ●バックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
- ●対戦、協力など複数同時プレイ人数(最大)を表記。
- ●使用可能な周辺機器を表記。

●表紙デザイン/保坂一彦　●表紙モチーフ/マリオカート64　ケーキ制作/マルメゾン　撮影/青木雅

N64 8 巻頭攻略32P
◆最速の男たちが贈る華麗なる攻略！ 大会の告知も見逃すな!!
マリオカート64 ＋宮本茂 ここだけの話

N64 42
◆画面26点一挙公開！ ファンキーなゲームシステム部分に急接近する!!
ブラストドーザー

N64 52
◆開発段階の画面を入手。スーパーロボットたちの雄姿(ワイヤーフレーム)をご覧あれ！
スーパーロボットスピリッツ

N64 54
◆新着画面入手とともに開発者のインタビューに成功！『テュロック』の隠された秘密が明らかに
テュロック ダイナソーハンター 開発者インタビュー

N64 96
◆3Dスティックを使った選手の動きをお茶の間に！ N64版実況シリーズ第1弾が早くも発売されるゾ
実況Jリーグ パーフェクトストライカー

N64 102
◆人間くさいやつらとの対局が楽しめます
麻雀MASTER

SFC 104
◆ドナルドの愉快痛快な冒険
ドナルドダックのマウイマラード

SFC 106
◆コロン、コロンと転がして消しちゃおう
Cu-On-Pa SFC

SFC 107
◆アクションコメディー登場
MASK

SFC 108
◆銀河の歴史はサイコロで
すごろく銀河戦記

GB 109
◆自由気ままにB・F！
スーパーブラックバスポケット

GB 110
◆モトボンバーは全部で4台
ボンバーマンGB3

GB 111
◆買い物、うまくできたかな
スヌーピーのはじめてのおつかい

GB 112
◆ミニゲームがいっぱい
クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション

GB 113
◆んぁ〜、と走るのねん
みどりのマキバオー

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人/山森尚　●編集人/山本直人　●編集長/高島寿洋　●編集委員/村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ/〔東京〕石原郁与・加藤則康・木村輝彦・五野上良法・藤岡浩　〔仙台〕大石美智子　●アシスタント/〔東京〕井上和則・大川和人・大坪松太・亀多るり子・鹿沼広美・菊池さおり・木村優子・佐藤健・種市真澄・中谷至・松村浩次・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・鎌田潤哉・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲矢　〈営業〉●部長/遠藤剛　●サブマネージャー/金山泰久・伴勝　●スタッフ/大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井亨平・富井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント/江渕綾乃・関山知壱　〈情報統括部〉●スタッフ/五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵　●アシスタント/大野恵子・興津祐輔・杉村知顕・高山斉樹・西原孝治・藤本大介　〈NCC〉●マネージャー/和田秀実　●サブマネージャー/牛尾滋昭　●スタッフ/岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD/片野厚子　●スタッフ/〔仙台〕今村奈緒美　●アシスタント/〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子　〈協力〉●校閲/笠原紀彦　●写真/守屋貴章　●編集/佐藤治男・高島一仁・ハイサイド・守屋貴章　●デザイン/太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン/株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷/凸版印刷株式会社

16コースの最速ポイント攻略!!
MARIO KART
マリオカート64
TM
任天堂
12月14日発売予定
9800円
N64
レース
96M
バックアップ(最大1)
最大4人同時プレイ可
コントローラパック対応
©NINTENDO

N64
プレイ時間9,000分以上!!で究めた
『マリカー』最速の法則を発見!! ベストラップを刻むためのテクニックと走行ポイントを完全公開する。チェッカーフラッグはキミのために振られることになる!!
64
システム攻略
P-10
ドリフトからミニターボへ移すテクニックとアイテムの有効な利用法を公開する!!
レースモード攻略
P-18
全16コースのテクニカルポイントを徹底解析。編集部がたたき出した目標タイムを塗り替えろ
バトルモード攻略
P-36
ライバルには絶対に教えられない。バトルモードの必勝テクニックを余すところなく解説

CONTROL
CHARACTER
ITEM

SYSTEM システム攻略

基本的なカートの操作方法から、アイテムの有効的な使い方まで、システム面を全面的に解説していくぞ!

CONTROL 基本操作

基本操作を知らなければレースに出る資格はない

カートをスタートラインへつける前に、コントローラの操作を完璧にしよう。基本的にハンドル、アクセル、ドリフトの組み合わせによって、さまざまな走行テクニックが可能になるのだ。カート操作に必要な一連のテクニックを順に説明していこう。

まずはカートの操作をマスターしよう

カートは基本的にはアクセルを押して、3Dスティックでハンドルをきるだけで動かすことが可能。そのほかにもレース中にカメラや画面表示を任意に切り換えることも可能だ。

ドリフト走行はすぐマスターできる。さらにもっとすごいテクニックを伝授していくぞ

『マリオカート64』操作一覧表

Cボタンユニット▶ 画面表示の切り換え

押すごとに画面表示が次々と変わり、知りたい情報を一目で確認できる。1人用と対戦用では多少画面構成が違うので注意しよう。

Bタイプ / Aタイプ / Cタイプ

Aはコースマップを表示、Bは速度計を表示、Cはランキングデータを表示する

Cボタンユニット▲ カメラチェンジ

押すごとにカメラの視点を切り換えることができる。カメラは「標準カメラ」と「広角カメラ」が用意されていて、好きな方を選べる。

標準カメラ：一般的なカメラアングル。見やすいアングルなのでプレイしやすい

広角カメラ：引きぎみのカメラアングル。スピード感を味わうことができる

Lトリガーボタン BGMの音量設定

押すごとにゲーム中のBGMをノーマルの音量から、50%オフ、100%オフに切り換えることができる。集中するなら50%オフがオススメ。

Rトリガーボタン ドリフト

3Dスティックを曲がる方向に倒し、Rトリガーボタンを押しながらハンドルをきると、ドリフト走行ができる。タイヤを滑らしながら高速でコーナーを曲がれるのだ。

詳しいことは次のページで

ドリフトがうまい具合にきまると気持ちイイのだ

Zトリガーボタン Cボタンユニット▼ アイテム発射

アイテムを持っているときに押すと、アイテムをカートの周りにセットしたり、そのアイテムを使用することができる。

3Dスティック ハンドル

カートのハンドルとなる。3Dスティックを倒す量によって曲がり方が違い、倒した傾きが大きいほどハンドルを大きく切ることができる。

Aボタン アクセル

カートのアクセルとなる。タイミング良く押せば、「ロケットスタート」や「再スタートダッシュ」などのテクニックも使うことができる。

ロケットスタート：シグナルが青に変わる瞬間にアクセルを押すと発動する

再スタートダッシュ：ジュゲムがコースにもどしてくれる直前にアクセルオン

Bボタン ブレーキ

カートのブレーキとなる。ハンドル、アクセルとの組み合わせで「スピンターン」や「バック走行」を行うこともできる。

停止中 B A + ⇔ スピンターン：その場でクルッと方向転換できる。方向転換後、カメラが正面の映像をとらえる

停止中 B + バック走行：その場でバック走行が可能。コースアウト後の復帰に利用すると威力を発揮する

ドリフトを究めて高速コーナーリング

高速でコーナーリングする時のドリフト走行はもう基本中の基本。ドリフト中はハンドルをきってもスピードが落ちないので、高速でコーナーを回ることができる。よってほとんどのコーナーで可能なドリフト走行は、良いタイムをだすための必須テクニックなのでぜひとも身につけておきたい。

普通にコーナーをまわる

ドリフトでコーナーをまわる

最初はうまくドリフトができずハンドルをきるだけの単純なコーナーリング

ドリフト中はスピードが落ちない!! 速度計にその差がよく表れている

ドリフトを進めてミニターボでダッシュ!!

今回『マリオカート64』になり、実はドリフト走行がパワーアップしているのだ。ドリフト走行は全部で3段階に分かれており、最後に「ミニターボ」というダッシュで加速していくシステムになっている。ドリフトの段階は、ドリフト中に3Dスティックを逆ハンドルにきり、ニュートラルに戻すことによって上げることができる。うまく上げることができると合図としてカートから吹き出ているスモークの色が変わるのだ。スモークの色は白から黄色、黄色から赤へと変化していく。赤いスモークの状態でRトリガーボタンを離すと「ミニターボ」が発動し高速走行が可能になる。

正しいドリフトの行い方

1 ドリフト開始(白スモーク)

Rを押しながら

ハンドルをきり、ドリフトボタン押して第1段階のドリフト開始。白いスモークはドリフト走行中を表す合図

2 ドリフト第2段階(黄スモーク)

(逆ハンドル)

ハンドルを逆ハンドルにきり、ニュートラルに戻すと第2段階へ。成功するとスモークが白から黄色に変わる

3 ドリフト第3段階(赤スモーク)

(逆ハンドル)

もう一度逆ハンドルにきり、ニュートラルにすれば最終の第3段階。成功するとスモークが黄色から赤に変化する

4 ミニターボで加速

Rを離す

この状態からドリフトボタンを離すと、瞬間的に少しだけスピードアップ。この加速をミニターボと呼ぶのだ

長いコーナーでは必殺連続ミニターボ

せっかく覚えた「ミニターボ」も1回使ったくらいじゃなんかもったいない。そんな欲張りなアナタにお勧めなのが「連続ミニターボ」だ。これはドリフトをすばやく第3段階まであげ、ミニターボ後すぐにまたドリフトにつないでいくというもの。長い距離のコーナーで使うと効果的で、4回以上できるコーナーも存在する。

指の動きが肝心

「連続ミニターボ」で一番重要なことは、すばやい指さばきでドリフトの段階を上げること。コツとしてはドリフト中、逆ハンドルからニュートラルにするところを、曲がる方向に一気にハンドルをきり、それをタイミングよく"グイッグイッ"と繰り返すことだ。

コーナーの曲がりっぱなから開始

ここでの指の動きがとても重要なのだ

連続ドリフトの流れ

第1段階のドリフトが成功する

すばやく第2段階に上げる

第2段階のドリフトが成功する

すばやく第3段階に上げる

第3段階も成功しミニターボへ

ドリフト終了

ミニターボ

加速しながらカートの体勢を立て直しドリフト～ミニターボを繰り返す

CHARACTER キャラクタ KART
8人(?)の個性的なキャラたちから選べ

アツい戦いを繰り広げる8人のキャラたちは、軽量級、中量級、重量級に分類されていて、それぞれ特性が設けられている。最高速が速かったり、体当たりが強かったりなどの長所がある。しかし、その反面で再スタートが遅い、加速が悪いなどの短所もあるのだ。短所のないキャラなど存在しないが、最高速が速い軽量級のキャラが、ほかのキャラよりも少し有利になっているぞ。

自分にあったキャラを選べ

新キャラ登場で新たな戦いの予感…

軽量級 今日からキミもドリフト狂

軽量級のキャラは体重が軽いので、その分速く走ることができる。さらに、コースアウトしてもあまりスピードが落ちずに済む。ただし、曲がるときにドリフトをしないとスピードが落ちてしまう欠点があるけど、ドリフトさえマスターしてしまえば、全然問題ないぞ。ミニターボまで持っていければ圧倒的なスピードが期待できる。タイムアタック御用達のキャラだ！

ダッシュで差をつけろ

PEACH ピーチ

最高速は一番よ！

体重が軽いので最高速も速くなるのだ

注意しなきゃね

マリオGPやVS、バトルでは、重量級や中量級に体当たりされるとスピンしてしまう。バトルでは風船もとれてしまうので致命的だ。マリオGPでは、混戦になるとハジかれてしまい、タイムロスになってしまうので注意しよう。

体当たりされるとスピンしてしまうので、うまくかわすようにしたいっス

ハジかれやすいぞ

YOSHI ヨッシー

KINOPIO キノピオ

中量級 安定した走りを見せるおなじみマリオブラザーズ

マリオ MARIO
ルイージ LUIGI

中量級には、おなじみのマリオと、見事64にデビューを果たしたルイージの2人がいるぞ。能力的にはこれといった特徴が見られないのだが、実際走ってみると使いやすさは抜群だ。どんなモードにも対応できるので、そこそこの成果を得られる。まずは、このキャラを使って、基本的な操作の方法を覚えてから、次の段階にステップアップしていこう！

走りやすくてグッド

MARIO マリオ

バランス良さげ

なんかとっても走りやすかったりする

意外な弱点!?

実は、最高速に達するまでの時間が一番遅いのだ。アイテムとかをブツけられてカートが停止してしまうと、かなりのタイムロスになってしまい、非常にキビシイぞ。

アイテムで攻撃されてしまいクラッシュ!! 中量級は最高速まで到達するのに一番時間がかかるので、イタさ倍増だ

LUIGI ルイージ

再スタートが悪いっス

カートがストップしてしまった後の再スタートが悪く、なかなかスピードが上昇しない

重量級 ジャマするヤツはハジキ飛ばせ！

SFC版では最速だった重量級のキャラだが、今回はその特性は失われてしまった。だが、コーナーではドリフトをしなくても、スピードを落とさずに曲がることができるので、コースによっては、その力を十分に発揮することができる。特にバトルモードでは、間違いなく最強だぞ。体当たりでライバルをハジキ飛ばしてやろう！

オラ オラッ ジャマだっ！

ガンガン当たってハジキ飛ばしてやろうっ！

KOOPA クッパ
カーブでスピードを落とさずに曲がれる

WARIO ワリオ

DONKEY KONG ドンキーコング
ちょっと重いウホ

注意するウホッ

さすがに重量級といわれているだけあって、体重のためにコースアウトの際、砂や草にタイヤがメリ込んでしまい、スピードダウンしてしまう。コーナーでの無理なドリフトはせずに済ませたいところだが、ミニターボなしではやっぱりキビシイレースとなるだろう。

コーナーリングをミスってコースアウトしてしまうと、大幅なタイムロスになる

カートの性能を徹底解析

少しでも勝負を有利にするため、カートの性能を徹底的に解析した。タイムアタックやマリオGPでは、ほんの少しでも速く走りたいもの。このデータを参考にすれば、キミたちの新記録樹立に役立つハズだ。

最高速までのタイム

アイテムを食らった後や、ガケから落ちてしまった時には、停止状態からの再スタートとなる。重量級が一番遅いと思われがちなのだが、実際にタイムを計ってみたところ、軽量級とそんなに差がないことが判明した。意外なことに中量級のほうが遅いのだ。

データ1 停止状態から最高速までの時間

クラス＼排気量	50cc	100cc	150cc
軽量級	3.0秒	3.3秒	3.8秒
中量級	4.3秒	5.1秒	5.8秒
重量級	3.0秒	3.3秒	3.8秒

差がつく最高速度

左の表は、アイテムなし、キノコのターボ、スーパースター使用時の最高速度を表したものだ。3つを比較してみると、ナント！スーパースターのほうがキノコよりも速く走ることができるのだ。レースではこれらのアイテムを使うことによって、ラップタイムを短縮させることができるぞ。

データ2 アイテムなしでの最高速度

クラス＼排気量	50cc	100cc	150cc
軽量級			
中量級			
重量級			

データ3 使用時の最高速度

クラス＼排気量	50cc	100cc	150cc
軽量級			
中量級			
重量級			

データ4 使用時の最高速度

クラス＼排気量	50cc	100cc	150cc
軽量級			
中量級			
重量級			

ミニターボの速度変化

左の表は、重量別にミニターボの速度の変化の具合を表したものだ。この表を見れば、連続ミニターボが使いこなせない人は、重量級のほうが、速く走れることが分かるハズ。連続ミニターボをマスターしてしまえば、最高速が速い軽量級のほうが、ベストラップをタタキ出すことができる。

データ5 ミニターボの速度変化（150cc）

クラス＼タイム	スタート	0.7秒	1.5秒	2.2秒	3.0秒
軽量級					
中量級					
重量級					

体当たりによるスピン

左の表は、重量別に体当たりの強さを表わしたものだ。喜んでいる写真は勝ちを、ガッカリしている写真は負けを、キノコの写真は、キノコのダッシュを使えば勝てるということを表している。

データ6 体当たりによるスピン

プレイヤー＼ライバル	軽量級	中量級	重量級
軽量級			
中量級			
重量級			

『マリオカート』とアイテムは切っても切れない関係。今回は新たに7種類の個性的なアイテムが増えて、全部で14種類になったのだ。しかしそのアイテムもただやみくもに使ってしまっているのではまったく意味がない。有効的に使ってこそアイテムは初めて真価が発揮されるのだ。ここではアイテムの実戦的な使い方を紹介しよう。

パワーアップする

キノコを使ってスピードアップ！

こうらを発射してライバルにうまくぶつけよう　こうら系アイテムは5種類。それぞれ違った特徴があるぞ

アイテムボックスを通過してアイテム獲得

アイテムはコース上のアイテムボックスを通過することで獲得できる。アイテムボックスは通過すると消えてしまうので、ライバルが取ろうとしたアイテムボックスへ割り込んで横取りすることもできるのだ。また消えたアイテムボックスは約1秒後に復活するぞ。

アイテムウィンドウのルーレットが回り始めるのだ

約1秒後

下からニョキニョキとアイテムボックスが復活するのだ

一度に複数のアイテムボックスを通過することが可能なので上位を走って壊しまくろう

横取りすることも可能

全14アイテムの使い道を把握する

今回のアイテムは、プレイヤーのカートのレース展開が有利になるものや、コース上に置いてライバルのジャマをするもの、ライバルにぶつけて攻撃するものなど、使い道が多様化している。また新アイテムが7種類も増えたことで攻撃のバリエーションも増え、前作では考えられない攻撃ができるようになったのだ。

自分のカートに効果
キノコ系のアイテムとスーパースターがこのグループ

ライバルにぶつける
こうら系のアイテムはこのグループに当てはまる

コース上に置く
バナナ系のアイテムとにせものアイテムがこのグループ

すべてを攻撃
サンダーの攻撃は自分以外のカートすべてに効果がある

アイテムを横取り
他のプレイヤーがアイテムを持っていると横取りできる

全14アイテム早見表

ミドリのこうら　発射すると一直線に進んでいき命中するとライバルをクラッシュさせることができる。

トリプルミドリのこうら　ミドリのこうら攻撃が3回でき、アイテムスイッチを押すことでカートバリアとなる。

アカのこうら　発射するとライバルを追いかけていき、命中するとクラッシュさせることができる。

トリプルアカのこうら　アカのこうら攻撃が3回でき、アイテムスイッチを押すことでカートバリアとなる。

トゲゾーのこうら　トップのライバルを目指して進み、軌道上のカートも巻き添えにすることができる。

バナナ　コース上に置いて、うまく踏ませればライバルをスリップさせることができる。

バナナセット　バナナを5回投げたり置いたりして、ライバルをスリップさせることができる。

キノコ　使用すると約3秒間エンジンが火を吹き、カートのスピードがアップする。

トリプルキノコ　キノコのダッシュを3回使うことができる。直線コースで使うと、とても効果的。

パワフルキノコ　キノコのダッシュを一定時間だけ、何回でも使うことができる。

スーパースター　使用すると一定時間だけ、無敵状態になる。またカートのスピードもアップする。

サンダー　使用すると自分以外のカートに雷が落ち、ライバルを小さくすることができる。

テレサ　使用するとライバルのアイテムを横取りでき、一定時間姿を消すことができる。

にせものアイテム　アイテムボックスそっくりの爆弾で、うっかり触れるとクラッシュしてしまう。

アイテムをセットしてライバルの攻撃を防ぐ

アイテムの中には使用するときにいきなり発射せず、アイテムをカートのまわりに待機させた状態にできるものがある。この状態のことを「セット」といい、そのままライバルに体当たり攻撃できたり、相手の攻撃をブロックすることができる。セットは大きく3つに分けられ、それぞれセットの方法が違うのだ。

シングルアイテムの場合

シングルの「こうら」「バナナ」「にせものアイテム」はアイテムスイッチを押しっぱなしにすることで、セット完了だ。セットすると、アイテムはプレイヤーのカートのおしりに設置され、後方から発射されたライバルの攻撃を1回だけブロックすることができる。攻撃をブロックしたアイテムはセットから外れてなくなるのだ。

セット完了

カートのおしりにピッタリとこうらがセットされているのだ

ライバルの攻撃をブロック!

セットしておいたおかげでクラッシュせずにすんだ。ラッキー／

トリプルアイテムの場合

トリプルの「こうら」はアイテムスイッチを1回押すとセットが完了する。セットすると3個のこうらがプレイヤーの周りをクルクルと回りだす。この状態から一発ずつこうらを発射したり、体当たり攻撃でライバルをクラッシュさせることもできる。またカートのバリアとしても使えるのだ。

セット完了

クルクルとこうらが回り、プレイヤーのカートを守ってくれるのだ

バナナセットの場合

「バナナセット」はアイテムスイッチを1回押すことでセット完了。セットするとプレイヤーのカートのおしりに5本のバナナが連なった状態になる。この状態から攻撃もできるし、ライバルの攻撃をブロックすることもできる。

セット完了

この状態でライバルに追突されるとコース上にバナナが散らばり、バナナだらけだ

前にも投げられる

バナナを前に投げたり、その場に置いたりしてライバルをスリップさせよう

こうら系 狙いが肝心 引きつけて発射

「こうら」は確実に相手に当てないと意味がない。「アカのこうら」はライバルを追いかけてくれるので、障害物に当たらなければ命中率は高い。しかし「ミドリのこうら」はまっすぐにしか進まないので非常に外れやすい。したがって、ライバルにギリギリまで近づいて攻撃することが、重要なテクニックとなる。また壁に囲まれたコースでは、こうらがバウンドする性質を利用して、ワナを仕掛けておくのも非常に効果的だ。

ライバルとの距離をつめれば

ライバルとの距離をなるべく縮め、引きつけてから発射すると…

命中率はグンと上がる

見事に命中した。とくにミドリのこうらは引きつけが重要なのだ

細い道でバウンドを利用する

ミドリのこうらは障害物に当たってもガンガン跳ね返ってくるのだ

トリプルこうら系 バリアは強い味方 ライバルに体当たり

トリプルの「こうら」はセット状態でほぼ無敵になるのだ。3個の「こうら」を付けたマシンに近づかれることほどイヤなものはナイ!! トリプルの「こうら」を獲得したらすばやくセットし、こうらバリアを張るのだ。ライバルが近くにいたら体当たりでクラッシュさせよう。投げるよりも確実に攻撃できるぞ。もちろんライバルの攻撃や置いてあるバナナまで防いでくれるので、これほど心強いアイテムはないといえよう。

こうらバリア完成

カートバリアはとっても強い味方だ。これからもお世話になります

ジャマなライバルに体当たり

わざとぶつかるって結構気持ちイイ。もっとジャマしてやれー

あえなくクラッシュ

1回の体当たりでセットしたアイテムが1つ消えてしまうのだ

トゲゾー トップを追いかける ライバルをまとめて撃沈

新アイテムの中で異彩を放っているのが「トゲゾーのこうら」。プレイヤーが、上位を走っているとその出現率は非常に低く、下位を走るほど出現率が上がる一発逆転アイテムなのだ。こうらが走る軌道上のカートまでも巻き添えにする性質を利用して、4、5位くらいから混戦のトップ争いをジャマするのに使うとよいだろう。

上位の場合トゲゾーのこうらの出現率は低い

ライバルがまとまって前にいたら

すぐに発射しても確実にライバルを巻き添えにできるかは分からない

地獄の果てまでも

トップのカートをひたすら追いかける。非常にしつこいこうらなのだ

キノコ系 道なき道をゆく ショートカットのコツ

キノコのダッシュを使うことにより、普段では走れないようなところを走ることができるので、大幅にタイムを縮めることができるぞ。パワフルキノコを10秒間フルに使えば大逆転も可能だ！

キノコの効果が続く間に走り抜けろっ！

ショートカット

タイムをかなり短縮できたぞっ！

タイムアタックでも使えるんだぞ

道がなくてもキノコさえあればOK！

コースを覚えよう

ショートカットができる場所は限られているので、ポイントをしっかり覚えよう。タイムアタックでは最初からトリプルキノコを持っているので、キノコのダッシュを使ったショートカットができる場所を確実に走ろう。

意外なコースもある

こんなところを走るのかっ！

途中で止まるとヒサン

持続時間に注意

もし、コース外を走っているときにキノコのダッシュが切れてしまったら…大幅なタイムロスになり、今までの苦労が水の泡になってしまう。キノコのダッシュの持続時間は約3秒なので、時間内にはコースに復帰しよう。

途中で止まってしまうと、コース復帰に時間がかかってしまうのでダメっす

スーパースター 我が道に敵なし 大逆転の可能性大

大逆転のメークドラマに欠かせないのがスーパースター。コース外を走ってもスピードが落ちず、障害物すらハジキ飛ばしながら、最高速で駆け抜ける。まさに向かうところ敵なしって感じだ。でも、池に落ちたらオシマイ。

しかも最速

最高速はキノコよりも速いのだ！

木すらハネ飛ばし

ナント、そこらへんにある木だってハジキ飛ばしてしまうのだ　しかも、減速しないのでスゴイのだ

コース外を走り抜けろ

減速せずにコースの外を走っていくのだ

バナナ系 踏んだら屈辱 バナナゾーン形成

バナナセットは細い道にばらまき、回避不能にするのが効果的だ。特に友達と対戦する時は、相手の動揺を誘うので心理的にも、優位に立つことができるぞ。

細い道が

より効果的

道が細いと回避しにくいのがナイスだ

オペレーション 置物系を回避させない

後ろから走ってくる敵に気づいたら、敵の位置をしっかり確認するため、視点を遠いアングルにする。ころあいを見て、敵の目の前を通り過ぎながら、アイテムを設置する。人間相手には、コーナーを曲がりつつ、自然を装ってアイテムを設置すれば効果的なので、うまく利用しよう！

ムムッ、後ろから敵がっ

できるだけ引きつけて設置

友達相手にはできるだけ使わないように

にせものアイテム 自爆の危険アリ アイテム群にセット

本物のアイテムボックスに重ねて置くと、まずひっかかる。自分でも区別がつかなくなって、自爆してしまうので注意しよう。

本物の上に重ねよう

アイテム群の中でもOK

サンダー
ツブせるだけでなくスピードも落ちる

サンダーは自分以外のカートを、小さくしてつぶすためだけでなく、敵のスピードを落とすことができるので、大幅に順位をばん回することが可能だ。さらに、大きなジャンプを行うコースでは、ジャンプの飛距離が足りなくて飛び越せず。下に落として先に進めなくさせることができる。

大ジャンプコース

サンダー

大きなジャンプ台があるステージは、大逆転のチャンスが待っているぞっ！

小さくなると

ガケを飛び越せない

ガケが越せないとタイムロスどころか、先に進めないのでスゴイ効果だ！

テレサ
透明になって障害物をスリ抜ける

テレサを使い透明になると、敵や障害物に当たっても平気。オジャマキャラをムシできるので、タイムを短縮できるぞ。

障害物には当たらないが、コースアウトしてしまうとスピードダウンするので、注意して走ろう

この他にも敵から発射されたこうらなども当たらない　サンダーと違った意味で無敵なのだ

ドッスンだってスリ抜ける

もう少し長く効果が続けばラクだね

ファミマガ64編集部によるアイテムスロット徹底解析

ランダムではなかった！ アイテムスロットの法則

ランダムかと思われていた、アイテムのスロットには、いくつかのパターンが存在することを発見できた。今回発表するのは、VSモード限定のデータとなってしまうのだが、友達との勝負にはとても役に立つぞ。今回の調査では、A、B、Cの3種類パターンを発見できた。パターンによっては、入手できないアイテムが存在するのだ。

データ1 パターン別出現アイテム一覧表

パターン												
パターンA	緑こうら	緑こうら×3	赤こうら	赤こうら×3	トゲこうら	キノコ	金キノコ	バナナ	バナナ×5	スター	ニセアイテムボックス	
パターンB	緑こうら	緑こうら×3	赤こうら	赤こうら×3	キノコ	金キノコ	キノコ×3	バナナ	バナナ×5	サンダー	ニセアイテムボックス	テレサ
パターンC	緑こうら	緑こうら×3	赤こうら	赤こうら×3	トゲこうら	金キノコ	キノコ×3	バナナ	バナナ×5	サンダー	スター	テレサ

順位とパターンの関係

順位によって出現するパターンは変化するが、入手できるアイテムにはあまり関係なかった。上位にいても強力なアイテムの多いパターンCが回転するが、かなりの高確率でバナナや緑のこうらを入手してしまう。だが、回転しているパターンに含まれるアイテム以外は出現しないようになっている。

データ2 各順位の出現パターン

順位＼パターン	パターンA	パターンB	パターンC
1位	25%	25%	50%
2位	40%	40%	20%
3位	50%	20%	30%
4位	40%	20%	40%

アイテムは決まっている!?

ルーレットの回転がゆっくりになったところでの目押しはできない。アイテムはボックスを取った瞬間に決定しているので、自然に止まっても、途中で止めても、パターンの中からランダムで入手。

目押しは不可能!?

アイテムスロットを途中で止めた方が、手に入るアイテムがスグに分かるのでヨイ

アイテムごとの出現確率を検証

入手できるアイテムのパーセンテージは順位で変化し、下位になるほど強力なアイテムが出現する。少しズルイかもしれないが、ライバルのチョイ後ろを走り、強力なアイテムを入手して、ゴール前で使うのも作戦のウチだ。

データ3 順位の違いで生じる入手アイテムの確率変動一覧表

順位＼アイテム	緑こうら	緑こうら×3	赤こうら	赤こうら×3	トゲこうら	キノコ	キノコ×3	金キノコ	バナナ	バナナ×5	サンダー	スター	ニセアイテムボックス	テレサ
1位	31%	—	5%	—	—	12%	—	—	36%	5%	—	—	9%	2%
2位	6%	13%	17%	19%	—	5%	20%	—	1%	5%	—	5%	6%	3%
3位	—	3%	6%	13%	5%	5%	39%	4%	—	3%	11%	10%	1%	—
4位	—	—	—	17%	14%	—	27%	16%	—	—	6%	20%	—	—

MARIO GP
TIME ATTACK
VS

RACE MODE レースモード攻略

3つのレースモードで走る16のコース。どうすれば速く走れるのか？　ポイントとなる要素を追求していく

MODE モード別の走り方

選ぶモードによって走りの常識は異なる！

レースゲームの攻略で一番大事なのは、誰が何と言おうとコースレイアウトの把握である。もちろん今回の攻略では、20ページ以降16ページにわたって各コースをマップを交えて解説している。コース別の走り方はそちらを参考にしてもらうとして、ここではまず3つのモードについて補足しておく。

マリオGP、VS、タイムアタックの3つのモードは、コースこそ同じではあるものの、システムやルールはまったくの別物。共通するのはとにかく「速く走る」ことくらいだろう。当然、モードによって速く走る（もしくは敵に勝つ）ためのポイントがあるのだ。

いいタイムを出せばいいというだけではナイ

マリオGP グランプリ

黄金の優勝カップをその手に！

4つのカップ、3つのクラス

キノコ、フラワー、スター、スペシャルの4つのカップ（大会）に参加する。各4コースずつのカップは、4位入賞以上で次のコースへ進むことができ、獲得ポイントによって4コース終了後に金、銀、銅のカップが授与されるのだ。

16コースの3つの排気量クラスに挑戦

通過ラインは4位入賞！

4位以内でゴールすれば、とりあえずは先へ進むことができる

最後まであきらめるな

マリオGPが普通のレースゲームと一線を画しているのは、各種アイテムで敵のジャマをしたりすることができるところ。アイテムを入手できるポイントが1コースあたり最低でも3つ以上あり、途中順位が目まぐるしく入れ替わる。順位が後ろなほど、一発逆転系アイテムが出やすくなるのがミソ。

トップ独走でも気を抜くな

逆に言うと、自分が独走状態でもいつ逆転されるか分からない。最終ラップでも油断は禁物だ

アイテムでどうにでもなる

攻撃やダッシュアイテムなどで、一気に挽回できるぞ

重量級キャラがチョイ有利？

すでに何度も紹介しているが、マシン（キャラ）の特性は重量級、中量級、軽量級と、重さによる3グループに分けられている。このグループ分けによって生じる要素の一つが、接触時の当たり強さ（弱さ）だ。特に軽量級キャラの場合、コース上のおジャマキャラに加えて重量級キャラとの接触にも注意しなければならない。コース幅がせまいところでは、かなりのプレッシャーなのだ。

乱戦を制するのは重キャラ？

ライバルに自分のラインを明け渡す必要がない、というのは強み

こんな場所ではじきとばされたら一巻の終わり

○○150ccなんかだと、ミニカーがよく見えない。あっと言う間に目の前に…

○キャラクタ選択もわりかし重要。ほかのプレイヤーキャラに合わせて走り方を考えよう

VS バーサス

ワザありのアイテムで勝つ!

システム的には、GPモードとほとんど同じだが、VSではさらに「ばくだんミニカー」というおジャマキャラがコース上に登場する。それらのせいで、理想的なドライビングはほとんど不可能。いかに敵をツブすかがポイントだ。

アイテムの2次的効果をねらう

GPモードと同じく、このVSでもアイテムの使い方がレースの勝敗を大きく左右する。GPと違って、ほかのプレイヤーの動きが画面上で確認できるため、いかにして敵のアイテム攻撃などをかわすかというところも大事になってくるわけだ。

バナナの置き場所、こうらの使い方など、敵の目をあざむくために「ひとひねり」の工夫が必要とされているぞ。

○相手のアイテムは常に確認しておこう

バックシュート

○こうらは、引きつけて後ろへ撃つのが効果的。相手の画面をチェックして走れ

アイテムブロック

○アイテムをセットした状態で後方からの攻撃に対処。トップを走るときに便利

アイテム隠し

○木を隠すなら森ってなわけで、ニセモノアイテムはこう使う

タイムアタック

コース攻略の基本 ドリフトを究めろ!

トリプルキノコ1セットを与えられて、ひたすら最速タイムを目指すモード。ちなみに、今回のコース攻略はこのモードを基本として行っている。

与えられるトリプルキノコの使いどころなど、タイム短縮のための要素を総動員して100分の1秒でも早くゴールをくぐれ!

自分のゴーストと限界へ挑め!

○○ベストタイムを叩き出すと、次からゴーストが出現。1コのメモリーバックに2つまで保存できる

○難しいコースは、タイムアタックで十分に練習してからマリオGPに挑戦してもいい

ドリフトからライン取りか

前回からしつこいように言っているが、ドリフト完璧マスターが最低条件。とにかく、コーナーと名の付くところはすべてドリフトで曲がると思っても差し支えないほどだ。さらに、そこから一歩進んで、ミニターボ(P11参照)を使えるコーナーを絞り込むなど、コーナーの分析でさらに速く!

どこまで攻めるかの見きわめが大事

○逆に、無理してミニターボまで持っていかないほうがいい場合もある

究極はやはりミニターボ多用

○○やっぱり最終的には、いかに多くの回数スムーズな形でミニターボを使えるかが、勝負になるだろう

コースマップ付きの今回の攻略では…

今回の攻略で使用しているコースマップは、真上から見下ろしたモノ。マップ上には、左で説明する3種類のマークを記してあるので、GP、VSなどのモードにも十分対応できるようになっている。

基本はタイムアタック

○コースの特徴を把握する上で一番適当なモードだからね

マーク	内容
?マーク	アイテムボックス
GP、VSで、アイテムボックスが置いてある場所を表している	
!マーク	おじゃまキャラ
チョロプー、雪だるまなどのオジャマキャラがいる場所	
Bマーク	ばくだんミニカー
VSモードのとき、ばくだんミニカーがうろついている場所	

レースモード攻略

KINOKO CUP キノコカップ

全4ラウンド

コースの難易度がかなり低くなっていて、ドリフトビギナー君にもやさしげなキノコカップ。しかし、コースが簡単な分ドリフトを極めているプレイヤーと、そうでない人の差が歴然と現れるとも言える。まずは小手初めの4コース、きっちりと基本を習得しよう。

50cc～150ccまで、GPモードを1位でクリアするだけならそれほど難しくない

直線では無駄にハンドルをきらないコト

目標タイム 1′45″27

キノコカップ ラウンド1

全長:717m

LUIGI CIRCUIT ルイージサーキット

オーバルコースの途中をへこませた感じのショートサーキット。コース幅が広くアップダウンの要素も盛り込まれていて、ドリフトの練習にはもってこいのコースだ。タイム短縮のポイントは、コース両端の2つのカーブ。ここでどれだけミニターボを使えるかが勝負だ。メインストレート以外は絶えずドリフトしているのが理想。

①4回のミニターボでGO!

ミニターボ発動時、一瞬スティックをニュートラルに戻し、すぐさま次のドリフト、という感じで都合4回のミニターボを使うのがノルマだ。

ミニターボ→ドリフトは感覚をつかむまで練習しよう

コース全体図

③1コーナーと基本は同じ

1コーナーより若干Rがキツイ。それでも3回の(場合によっては4回)ミニターボが可能なので、連続ドリフトのテクを磨いておこう。

スモークが赤くなったら即ミニターボ!! が基本だ

キノコポイント第2候補

慣れてくるとみんなコーナーを攻め始めるので、わりかし有効

GP & VS のポイント

距離の長いストレートはカメのこうらを使う絶好のポイント。バナナなどは、アイテムボックスの後ろ、もしくはコーナーのちょっとイン寄りへ置こう。ドリフト中の敵が引っかかりやすいぞ。

②トンネル内のドリフトは

トンネル入口でミニターボのあと、坂を下り終えたあたりで次のドリフトを開始。上り坂途中でミニターボを発動させられれば合格だ。さらに、ドリフト開始直後にキノコを使えば完璧。

上り途中だとドリフト開始のジャンプが消されるコトがままある

キノコカップ ラウンド2
MOHMOH FARM
モ〜モ〜ファーム

全長：527m

目標タイム
1′19″78

MAP SELECT
ベストレコード 0′19″78 ピーチ
ベストラップ 00′25″14 ピーチ
ルイージサーキット
モ〜モ〜ファーム
ノコノコビーチ
カラカラさばく

ホルスタインの群れがゆったりと草を食む、牧場内をぶち抜いて作られたコース。コース内の起伏が激しく、小さなギャップも多い。さらに、土の路面は滑りやすく、一定のラインを保って走るのがちょっとばかりツラい。ドリフト状態を極力保ったまま、その場その場の状況に柔軟に対応していかなくてはならないぞ。

●コースのはじっこのほうは、危険がいっぱい

コース全体図

スタート

①ミニターボは2回

第1、第2の複合コーナーは、ミニターボを2回発動。コースの両端の盛り上がり部分をさけて、なるべく平らな部分を選んでいこう。

基本つしよ

●センターをキープしながら曲がってくれい

②タイミングとラインが命

ここの区間は、左右の切り返しをリズミカルに、さらに全部でミニターボを決める。内側の盛り土に乗り上げすぎないように注意して走れ。

右へ!

●右側の土の盛り上がりには、なるべく乗らないように。ミニターボを発動させたら、すかさずハンドルを切り返す

左!

●左の盛り上がりに、じゃっかん乗り上げるような形で進入。橋をくぐるあたりでミニターボがかかるのが理想

さらに右!

●ちょっとした窪地になっている。右にドリフトしながら下り、上りの途中でミニターボオン。次のコーナーのイン側へ

●インの盛り上がりをキノコでダッシュ!

③中央のラインをキープ

地面の穴から一定の周期で飛び出しすチョロプーは、ある程度の高さまで飛び上がるとその下をくぐることが可能。しかし、それはねらってできるものではない。ここは素直に中央をキープして進め。

チョロプーに近寄らないのが無難

●チョロプー地帯は回避。ここを2回のミニターボで抜け、橋ゲタの右端を通れ

GP&VSのポイント

橋ゲタを利用

●こんなプレッシャーのかけ方も

チョロプー地帯へ押せ!

●敵のラインを塞ぐように走ろう

こういった幅の広いコースは、バナナなどを置いても簡単によけられてしまう。そこで利用したいのが、おジャマキャラのチョロプー。こっちが重量級キャラなら、無理やり押しやるのもナイス。

また、ゴール手前の陸橋の橋桁を通過するあたりは、アイテムを置くスペースとして利用するのがいいだろう。

キノコカップ ラウンド3
NOKONOKO BEACH
ノコノコビーチ

全長：691m

目標タイム
1′29″24

MAP SELECT
ベストレコード 1′29″24 ヨッシー
ベストラップ 00′29″32 ヨッシー
ルイージサーキット
モーモーファーム
ノコノコビーチ
カラカラさばく

島の外周をぐるっと取り囲む砂浜が、コースに仕立てられている。コース内には多くのジャンプ台が設置されていて、タイムアタックの場合にはこのジャンプ台をいかにしてかわすかも重要になる。

コース幅は比較的広く、走るラインの自由度は高いが、その分最適のラインを特定しづらいので、周回ごとのタイム差が大きいのだ。

ジャンプはタイムロスになってしまうぞ

コース全体図

③カニの外側を一気！

洞くつのショートカットでキノコを使わなかった場合、ここで海を一気に突っ切ってしまおう。スタートライン近くにいるカニに注意。

かなり大胆な角度で横切っても大丈夫だよ

②洞くつルートの入り方

ここのショートカットへの入り方は下の2つ。直前でミニターボをかければ、さらにジャンプの高さは十分に。走行の安定に全力を尽くせ！

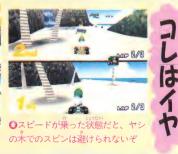
進入法その①

ジャンプ台でキノコを使えばエニシングオーケー。ラクラク進入できる

進入法その②

ジャンプ台の頂点で、タイミングよくRトリガーボタン。慣れたらこっちでいこう

①浅瀬のショートカットルート

洞くつのショートカットで手前のジャンプ台に確実に乗る自信がない人は、こっちがオススメ。ちょっと距離が長いのでキノコダッシュを使うといい。しかし、大回りのルートになるのでさすがに洞くつを通る場合よりタイムは劣る。どちらかというとGP向けと言えるだろう。

一時的にこのように一本道が姿を現す。ついでにカニも姿を現す

キノコダッシュをつかって、さらなるタイム短縮をねらおう

GP＆VSのポイント

GPやVSでプレイする場合に知っておく必要があるのは、50ccのマシンの場合、洞くつのショートカットルートへはRジャンプでは届かないということ。タイムアタックのマシンは100ccのものなので、その手が使えるのだ。

50ccはキノコ必須

これじゃ届きませ〜ん

コレはイヤ

スピードが乗った状態だと、ヤシの木でのスピンは避けられないぞ

脱出後の"ヤシ"に注意

ヤシの木に当たるとスピン！

キノコカップ ラウンド4
KARAKARA DESERT カラカラさばく

全長：753m

目標タイム 1′52″87

この胸に、久しく忘れていたフロンティアスピリッツを蘇らせてくれる（ちょっと違うか）風景が印象的なカラカラさばく。コースの途中に列車の踏み切りがあるという、はた迷惑なコースだ。

タイム短縮のカギは、やはり踏み切り。列車通過で踏み切りを塞がれてしまわないように、ほかの区間で調整しなければならないぞ。

踏み切りでの一時停止はドライバーの常識ッス

コース全体図

①まずは軽く3回ターボ

スタート直後の第1コーナーは、3回のミニターボが可能。貴重な稼ぎどころなので、しっかりとタイムを短縮しておこう。

基本的な部分をきっちりおさえればタイムは縮む

②踏み切りは2周目がヤマ

列車は軌道を30秒くらいで周回している。そこで問題になるのが2周め。列車が踏み切りを通過するのが、1つ目が大体47～50秒、2つめが58～1分1秒頃で、これはちょうどプレイヤーの走行と重なるのだ。目安として、1周めは39秒弱で回るのがタイミング的にベストと言える。

普段は別に何ということもないんだケド

2周めは両方ともギリギリのタイミング。すべては1周めのタイムが肝心なのだ

③巨大な複合コーナーと見る

ここは、1つ目のコーナーで2回（できれば3回）のミニターボのあと、短い直線を走り、2つめの緩いコーナーで2回のミニターボ。2周めはキノコ2つでショートカットする。3周めは軽くカットだ。

2周目は大胆にショートカット

2周めは、踏み切り直後に左へ突っ込みショートカット。これで36秒台はカタイ

スターならトンネル活用OK！

GPやVSでスターを手に入れたら、試しに使ってみよう

GP＆VSのポイント

このカラカラさばくは、コースマップでも分かるとおり、列車の軌道内（線路の上）を1周するのが最短ルートだ。しかし、普通に走っていたのでは、周回として認められない。そこで、スーパースターを使用した状態で、スタートライン付近を通過してみよう。すると、なぜかこの場合に限り、周回が認められるのだ。

レースモード攻略
FLOWER CUP フラワーカップ

全4ラウンド

キノコカップでドリフトのコツを掴んだら、フラワーカップではすばやいドリフトへの移行をマスターしよう。右から左へと、コーナーが次々に襲いかかってくるフラワーカップのテクニカルコースでは、ドリフトの切り返しが重要なテクニックになってくるのだ。

まだまだ温めのコースだろうなどと侮ってはいけない、ハイテクニックコースばかりだ

フラワーカップ ラウンド1
全長:1036m

KINOPIO HIGHWAY キノピオハイウェイ

目標タイム 2′38″87

トラックやバスなどの大型車両が行き交うハイウェイがコースになっている。変形8の字形のコースは高速サーキットそのもの。すべてのコーナーをドリフトでクリアしていくことになるのだが、カートの制御が不安定なドリフト時に、渋滞気味に走る車をいかに避けていくか!? タイム短縮のポイントはその一点に集約される。

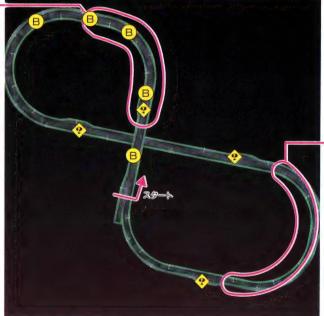
大型バスとサイドバイサイドの激走もアリ!?

①車両のインをついて走れ

スタート直後から渋滞地獄に巻き込まれる。前方の車両がインのラインを塞いでいるとき以外は、すべてインコースを走ることが可能。

車両が道の真ん中を走っている。インかアウトか!?

インを走ることは可能。迷わずインにきり込め!!

コース全体図

②連続ミニターボでクリア

このコースのコーナーはどれもロングコーナーになっている。連続ミニターボで高速ターンを心掛けろ。

ドリフト中でも大型車両は、有無を言わさず襲いかかってくる。ドリフトのラインを調整せよ

ドリフトが第3段階まで上がったらすかさずミニターボ始動。そして再びドリフトへ突入せよ

GP&VSのポイント

レース中、ライバルカートよりも厄介なのが接触すると一発でクラッシュしてしまう大型車両。このキケンな走る障害物もアイテムのテレサとスーパースターを使用すれば、車両をすり抜けてスイスイ進むことができる。

無敵状態でトラックをはじき飛ばせたら気持ちいいんだけど…素通りできるだけ…

車をすり抜けていくときに一瞬前が見えなくなってしまう。操作ミスに気をつけろ

アイテムボックスは一列に並んでいる。相手の分までゲット!!

N64 マリオカート64 MARIO KART

⬆おジャマキャラの雪ダルマが憎たらしいぜ

まるで雪かきをして作ったような、銀世界のコース。路面は当然のことながら雪。ツルツルに滑ってしまいそうだが、カートは思ったほど横滑りしない。ダートコースでカートが横滑りしていくのと同じくらいの滑りやすさと考えていいだろう。ドリフトの感覚も今までのコースとそれほど変わりなく違和感なしに行うことができる。

目標タイム

1′50″37

フラワーカップ ラウンド2

全長：734m

FURAPPE SNOWLAND フラッペスノーランド

①5連続ミニターボをきめろ

スタート直後から連続してレイアウトされている5つのコーナーは、すべてミニターボまでもっていける。早めのドリフトから、すばやく段階を上げていくのが成功の秘けつ。

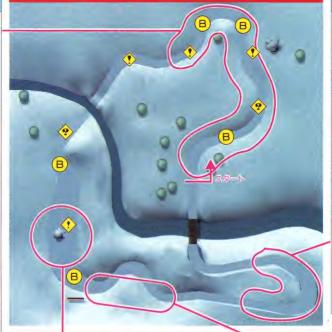
⬆スタート直後は速攻でドリフトの段階を上げろ!!

⬆間髪入れずにドリフトを始めミニターボへつなげろ

⬆ヘアピン状のコーナーもミニターボでクリアできる

⬆ドリフトで横滑りしながら、最後はミニターボへ

⬆最後のコーナーも早めのドリフトでミニターボ可能

コース全体図

④連続ミニターボで加速

ショートカット後の複合コーナーは、連続ミニターボでクリアだ。ドリフトが膨らむと雪の壁に激突してしまうので注意せよ。

⬆外に膨らまないようにインベタでドリフトしていけ

⬆ミニターボから、すばやく次のドリフトに入れ

②雪だるま地帯はインベタ

巨大な雪像マリオの周辺には、雪ダルマの機雷地帯が控えている。この雪ダルマ地帯は、左端がカート2台ぶん位のスペースで真っ直ぐに抜けられる最短ルートになっている。

ちょっぴり危険な最短コース	安全な遠回りコース

⬆右に大きく回るのが一番安全だけど…

③キノコダッシュでショートカット

雪ダルマ地帯を抜けた直後のS字カーブを素直に進んだら損をする。S字の入口でキノコを利用すれば、雪の斜面を駆け上がり、ショートカットすることができるのだ。

キノコ使用

⬆ショートカットしすぎるとコースアウトと判定されてしまうので注意せよ

GP & VS のポイント

コースの終盤にある雪の壁に囲まれたコーナーは、ブラインドになってコースの先が見渡せない。このコースレイアウトを利用して、置物系のアイテムを設置すれば、ライバルを欺くことができるぞ。

⬆ブラインドサイドのルート上に配置すれば100パーセント引っかけられる

フラワーカップ ラウンド3

CHOCO MOUNTAIN

チョコマウンテン

全長：687m

目標タイム

1'47"47

MAP SELECT

ベストレコード 0'47"47 ピーチ

ベストラップ 0'35"50 ピーチ

キノピオハイウェイ

フラッペスノーランド

チョコマウンテン

マリオサーキット

山岳地帯を切り開いて作られたトリッキーなレイアウトのコース。アップダウンの激しい路面は、滑りやすいダートで、コースサイドは岩壁かガケ。ちょっとでもふらついて岩壁に接触してしまうと、コースの反対にはじき飛ばされたり、ストップしてしまう。カートの走行ラインを安定させることが肝心だ。

せまいコースに四苦八苦。挙げ句の果てに落石

コース全体図

①スタート直後の激ムズドリフト

スタート直後に右、左、右と続く3つのコーナーは、2つめの左コーナー以外はミニターボでクリアしよう。2つめのコーナーはミニターボまで持っていかず、3つめに備えてドリフトだけでクリアしていくのだ。

右ドリフト　ミニターボ

複合コーナーになっているのでドリフト中に微調節せよ

左ドリフト　ターン

このコーナーでドリフトの段階を上げる必要はナシ

右ドリフト　ミニターボ

最後のコーナーもドリフトからミニターボで加速

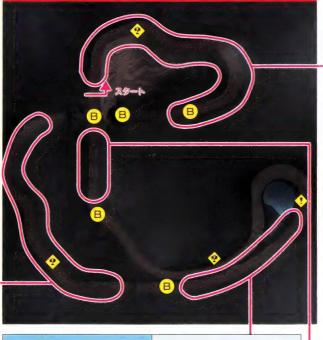
②ミニターボで坂を登れ

トンネルを潜った後のコーナーは早めにドリフトを開始。ミニターボが始動したら次のS字コーナーの手前でドリフト。ここもミニターボで抜けたら、最後の坂道に備えてドリフト〜ミニターボを敢行せよ。

ミニターボまでもっていき、左コーナーをクリア

S字に入る前からドリフトを始めて、ミニターボ

ミニターボで登れ

S字コーナークリア後、ドリフトを開始しミニターボをかけて坂を登れ

③ロングコーナーをドリフトで

落石注意の標識が立っているロングコーナーは、ドリフトしながらクリアしていけ。カーブが緩いため、ドリフトをしすぎて柵に接触しないように注意せよ。

ドリフトの横滑り状態でロングコーナーをクリア。落石に注意せよ

GP&VSのポイント

押しつぶされる可能性は低いとはいうものの、やっぱり気になるガケから落ちてくる岩石。広角のカメラモードでレースに挑み、早めに危険を予知するのが賢明だ。

岩石につぶされるな!!

キノピオの一反木綿ができあがり!?

④3段ジャンプは真っ直ぐ進入

最終コーナーを回った後に連なっている3つのジャンプ台へ進入するときは、コースの中央から真っ直ぐ進入するようにしよう。ジャンプ台を走行中にカートの向きを変えるのは不可能に近く、正に自殺行為。岩壁に激突してしまうのが関の山だ。

最初のジャンプでキメろ!!

キノコを使用するポイントでもある

フラワーカップ ラウンド4
MARIO CIRCUIT マリオサーキット

全長：567m

目標タイム 1′22″70

フラワーカップのコースだからといって甘く見ちゃいけない。全16コースのなかで最もテクニカルなコースがこのマリオサーキットだ。ヘアピンや複合、バンクと『マリオカート64』に設定されているあらゆるコーナーがレイアウトされている。プレイヤーのドリフトテクニックが試されるコース設定になっているのだ。

テクニックなき者、走るべからずって感じ

コース全体図

スタート

①2つめのコーナーは芝生地帯へ

最初の右コーナーは、グリーンシグナルと同時にドリフトを開始すればミニターボまでもっていける。次の右コーナーは、コース内側の芝生地帯をドリフトでショートカット!! ミニターボでコース復帰したら、再びドリフトを始めよう。

短時間でミニターボへ
芝生を突っきっていけ!!
コースに復帰後ミニターボ。再びドリフトを開始

②巨大キノコの横をショートカット

①から続く一連のコーナーワークでヘアピンをクリアしよう。ただし、ここのヘアピンも2コーナーと同じようにイン側の芝生地帯をショートカットしていく。ドリフトの段階を上げながらショートカットして、コース復帰後にミニターボで加速だ。

ミニターボで加速してヘアピンへ

インの芝生地帯をショートカット!

すばやくドリフトしてミニターボへ

③コース外を突っきれ!!

短いストレートを抜けた先の複合コーナーを2回のミニターボでクリアした直後、キノコのダッシュを利用してダートをショートカットできる。ショートカット中にドリフトを始め、ドリフトの段階をすばやく上げ、コース復帰後にミニターボで加速せよ。

複合コーナーでミニターボを2回行うことが可能

キノコを使ってショートカット

ミニターボ状態からキノコを使用
ドリフトしながらショートカット
ドリフトを3段階まで上げていけ
コース復帰後にミニターボ始動!!

GP&VSのポイント

タイムアタックで利用するショートカットルートはGPやVSモードでも十分に威力を発揮してくれる。スーパースターやキノコ系のアイテムを入手したら、ショートカット用にコースの後半まで温存しておこう。

レースモード攻略
STAR CUP スターカップ

全4ラウンド

そろそろ難易度的にも厳しくなってくるスターカップ。このへんから、ただドリフトしていればいいというわけにはいかなくなってくる。各コーナーの作りを把握した上で、最適のクリア法を模索していく、という、タイムの縮め甲斐のあるコースが揃っているぞ。

○やり応え十分の4コース。特に4ラウンドのクッパキャッスルは、慣れないとキツイ

1周に1分20秒くらいかかる長いコース。巨大なスタジアムの中に建造されたオフロードサーキットは、大小のギャップ、ジャンプ台などがたくさん設けられていて、なかなか手ごわい。

コースの幅が広く、ドリフトがやりやすいということは言えるが、デコボコの路面が正確なライン取りをじゃましてしまうのだ。

○ジャンプ台の処理はけっこう重要

目標タイム
3′57″42

スターカップ ラウンド1
全長：1591m

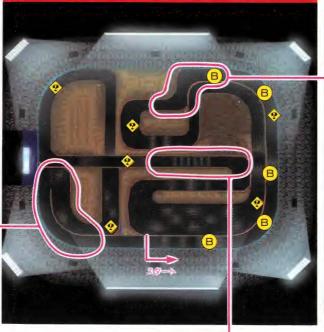
WARIO STADIUM ワリオスタジアム

③段階ドリフトでクリア

一番RがキツイこのヘアピンはアウトWから、思い切りインへドリフトで突っ込む。外壁にぶつからないようにRジャンプで調節しよう。

○もうちょいイン側を通ってもいい。何にしても、アウトからのアプローチは絶対条件だ

○完璧なラインでいけば、軌道修正はいらない。そのままミニターボで突っ走れ

コース全体図

①S字は直線的ラインで

ここのS字は、左、右と素早く切り返して抜ける。うまくやれば、直線的なラインを保ちつつ、両コーナーでミニターボをかけられるぞ。

○○ドリフトの段階上げ、切り返しはすばやくね

GP&VSのポイント

○あわれ奈落の底へ直行のワリオさん。アイテムはしかるべきところで使え

コース内で一番大きなジャンプ台は、ある程度のスピードがないと下のコースを飛び越えられない。ここではサンダーを効果的に使用して、ライバルを奈落の底へたたき落としてしまおう。

②進入角度が重要

キツめの左コーナーのあと見えてくるウォッシュボード。手前のコーナーでミニターボにこだわりすぎると、進入角度が急になって壁にぶつかりかねない。なるべく直進を保って進もう。

○○ヘタにハンドルをきると、変な方向へ飛ぶし、スピードも落ちてしまうぞ

スターカップ ラウンド2

全長：756m

SHERBET LAND シャーベットランド

目標タイム 1′49″51

かなりゴチャゴチャしたレイアウトのシャーベットランド。それほど急なコーナーはないものの、ところどころにいるペンギンたちが進路妨害をしてくれるので、かなり難易度は高い。

ほかのコースでもコースアウトは大きなタイムロスになるが、ここでは氷漬けになってしまう分、ロスがさらに大きくなるのだ。

◎鳥類のクセにやたらと頑丈なペンギン

コース全体図

①外から内への基本ライン

かなりキツいカーブ。だが、手前のコースの幅が広いため、アウト側からドリフトで氷の割れ目に突っ込むという思い切ったラインが取れる。

◎ドリフトしつつ、割れ目をジャンプで越えろ！

②柱は内→外→内→内で通る

洞くつの中は、ちょっと難しくはあるが、ドリフトを維持したまま一気に抜けていきたい。ポイントとなるのは、4本の柱をどうやってクリアしていくかだ。まず1本目と2本目の間を通過、グルッと回り込んで2本目と3本目の間を抜け、最後に4本目の左側のスキマを通れば完璧。

◎入口直後でミニターボ

◎1枚目で見えているのは2本目の柱。もう少し矢印に近づいて、そのあとは一気に左へ切れ込む

③ターボの基本で稼ぐ！

洞くつを抜けたあとの、左右の連続コーナー。コースの幅がたっぷりあるので、思い切ってドリフトが使える。最終コーナーでは、できれば2回のミニターボを使っていきたいところだ。

最終コーナーはペンギンの動きに注目!!

◎ペンギンの次の動きをみこして、イン、アウトどちらのラインを取るかを決めよう

GP&VSのポイント

ここシャーベットランドの路面は、言わずもがな氷、ツルツルのアイスバーンだ。つまり走りながらスピンしようものなら、一気に海へドボンということもあるワケだ。コーナー途中でのバナナ、幅寄せは有効。また、洞くつ内の柱付近にアイテムを置くのもけっこうオススメの戦法。

◎洞くつの中はわりとラインが限られているので、アイテム置き場には最適

◎水際でのスピンはかなりヤバイって感じ。アイテムを置くのも有効

スターカップ ラウンド3
PEACH CIRCUIT
ピーチサーキット

全長：1025m

目標タイム
2′34″78

ラウンド3は、ピーチのお城脇に作られたサーキットコース。マップを見た感じ、コーナーの多いテクニカルな作りに思えるが、その実かなりのハイスピードコースだったりする。

一部を除いてほとんどのコーナーでミニターボを活用して走る。コースの幅がせまい部分では、正確なライントレースが必要だ。

✿大胆なショートカットに挑戦！ でもダメっす

コース全体図

①アウト→インを徹底しよう

1、2コーナーはそれほど難しくはない。2コーナーでアウトにはらむと次の3コーナーの進入がキツくなるので、2コーナー脱出でコースの左側に寄れるように調節しよう。

✿まずは余裕でミニターボオン

✿アウトから、インをなめるように進む

✿コーナー進入前にスモークは赤に。ミニターボ！

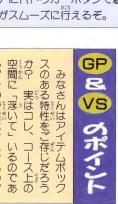
②コーナーが見える前にドリフトイン

ここはコーナーの手前がゆるやかな上り坂になっているので、ドリフト開始のタイミングが取りづらい。かなり早めに始めるようにしよう。

✿遅いとミニターボまで行かない場合があるのだ

③着地の衝撃を吸収

ここは、着地後に左コーナーがあるので、コースの右側に寄って飛ぶようにしよう。向こう岸に着地する際、直前（コース上に影が見えたくらい）にRトリガーボタンで着地がスムーズに行えるぞ。

✿くれぐれも斜めにジャンプしないようにしよう。着地後、すぐに左へドリフト

④ショートカットはここ！

手持ちのキノコを使うのは、ここが最適だろう。右コーナーのRがかなりキツめなので、わずかの失敗で簡単にコースアウトしてしまうのだ。

✿最終コーナーはバンクになっていてやっかいだ

GP＆VSのポイント

みなさんはアイテムボックスのある特性をご存じだろうか？ 実はコレ、コース上の空間に「浮いて」いるのである。その特性は、にせものアイテムにも同じようにあり、このアイテムに限り「空中」にセットできてしまうのだ。

✿空中では操作ができないので、うまく使えば引っかかってくれるハズだ

ドッスンに踏まれるとめちゃくちゃタイムロス

マリオの永遠のライバル、クッパの居城を駆け抜けるラウンド4は、中庭、大広間、大階段など、城内の施設を隅々まで使用した難コースだ。建物のなかなので、コースは直線と直角コーナーでほとんどの部分が占められている。部屋をつなぐ廊下は幅がせまく、壁に極力ぶつからずに走るのが最初の課題と言えそうだ。

目標タイム 2'01"76

スターカップ ラウンド4

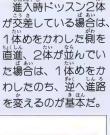
全長：777m

KOOPA CASTLE
クッパキャッスル

コース全体図

①周回によってラインが違う

ドッスンは微妙に位置を変えつつ上下に動いている。1周40～41秒で走っている場合、大広間に入った瞬間の彼らの位置は、大体以下で紹介するパターンになっている。絶対とは言い切れないが、1周めは中央、2周めはイン側、3周めもイン寄りをドリフトで抜けていくのが、今のところ成功率が高いぞ。

このへんはドリフト全開で走っているので、見てからではまず対処できない

②基本はアウト側から

大広間の出口を、2体のドッスンが塞ぐ。ここは、アウト側から通るのが先の展開的にも理想だ。

中央突破は考えないほうがいいよ

3周目あたりがけっこうキツめだが、2周目はドリフト全開で通過

③基本は内側

進入時ドッスン2体が交差している場合は、1体めをかわした側を直進、2体が並んでいた場合は、1体めをかわしたのち、逆へ進路を変えるのが基本だ。

これは1周40～41秒で走った場合。タイムによって微妙なズレが生じてくるぞ

④究極のラインをたどれ！

ここは非常にきついカーブで、壁にぶつからずにクリアするのはほとんど不可能。進入時にできるだけインに突っ込むように心掛けよう。

ドリフトの段階上げはかなり手前から始めろ

GP&VSのポイント

城内の大階段手前に掛かっている吊り橋は、かなり幅がせまいためコースアウトの危険が大きい。つまり、絶好の置きバナナポイントと言えるのだ。利用すべし。

ココのほかに、コース解説④のきっついコーナーもなかなかよいポイント

スペシャルカップには、カート操作のあらゆるテクニックをマスターしたドライバーにささげられる4つのコースが用意されている。来る者拒まずの精神で、すべてのカップ戦に最初から挑戦できるからといって、若葉マークのドライバーには禁断のコースばかりだ。

スペシャルカップを制覇して初めて一流のカートドライバーと呼ばれるのだ

スペシャルカップ ラウンド1

全長:893m

DONKY JUNGLE PARK
ドンキージャングルパーク

目標タイム

2′11″65

曲がりくねったせまいダートコースが特徴のドンキージャングルパーク。その名が示すようにドンキーコングの故郷のジャングルに設営されたサーキットだ。コースの外は深い芝に覆われているため、コース復帰に思いのほか時間がかかる。よってコーナーでのドリフト時には、膨らんでコースアウトしないように細心の注意を払え。

道幅のせまいダートコースが続いていく

コース全体図

①左のヤシを目標にジャンプ

らせん状になったコースの先にあるジャンプ台は、左斜め前方に飛び出すのが基本。ただし、余りにも急な角度で飛び出すと向こう岸に着地できなくなってしまうので注意せよ。

ジャンプする直前にハンドルをきって左斜め前方に飛び出せ

向こう岸に着地したらすぐに左に向かって進むのだ!!

②6つのコーナーをドリフト

ジャンプから吊り橋まで続く長い連続コーナーは、早めにドリフトをかけてコーナーに進入すれば、すべてミニターボでクリアできる。

コーナーに進入する前にドリフト

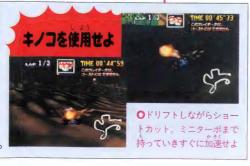
すばやく逆ハンドルをきっていけ

ミニターボ後、次のコーナーへ

③ガケを登ってショートカット

吊り橋を渡った先にある洞くつのなかのコースは、キノコダッシュの威力を借りて、ショートカットできる。GP、VSモードでアイテムボックスが設置されているガケをドリフトしながら登っていくのだ。

ドリフトしながらショートカット。ミニターボまで持っていきすぐに加速せよ

置物系のアイテムはせまい吊り橋に置くのが最も効果的。ただし、ライバルが避けられないアイテムは、自分も同じ。安全を期してファイナルラップに設置するのが得策。

吊り橋に置かれたバナナセットの回避は絶対に不可能だ

巨大なヨッシーのタマゴが障害物として存在

コースの途中に複数の分岐があるヨッシーバレーでは、ルート選択によりコースの危険度とルートの長さが反比例の関係にある。タイムアタックに挑むなら迷わず最も危険度が高い最短ルートを走行することになる。しかし、GPやVSモードでは、自分の順位と相談しながらルートを判断していく必要がある。

目標タイム
2′00″37

スペシャルカップ ラウンド2
全長：772m
YOSHI VALLEY
ヨッシーバレー

コース全体図

スタート

②最短ルートは危険がいっぱい

迷路状の分岐ルートは、最初の分岐を左に進んでいく。その先からは、3つのルートが存在する。最短のルート①は、2カ所のおジャマキャラの群れを縫っていかなければならない。おジャマキャラは規則的に移動しているので、プレイヤーが群れを通過するタイミングで群れの安全地帯が変化していくぞ。

オススメの3ルート

迷路の入口となる橋は左上にある

①ドリフトしながらショートカット

スタートして直ぐに、芝生を突っきって行くショートカットルートがある。キノコでダッシュしながらドリフトで走行していこう。

木を横目に見ながらキノコを使用

ドリフトの段階を上げながら芝生地帯を突っきれ

コースに復帰してもミニターボでさらに加速できる

危険度は高いが、距離は最短、最速ルート

ルート①

おジャマキャラの群れを2つも通過しなければならない。最難関ルート

急ターンのテクニック必要、危険度はボチボチ

ルート②

棚のないガケを過ぎたら右へ。コース左の棚の切れめから下に降りる

おジャマキャラはいないけど、ちょっと遠回り

ルート③

柵のないガケを通りすぎ、そのまま直進していく。おジャマキャラはナシ

③巨大タマゴを避けろ

コース上からも時々見ることができる巨大なヨッシーのタマゴは、下敷きになると、カートはペチャンコにつぶされてしまう。タマゴは左回りに回転しているので、タイミングを合わせて避けて走行せよ。

ヨッシーのタマゴはクルクル回転しながら、左回りで円運動している

GP&VSのポイント

ヨッシーバレーは、ルートのほとんどが断崖絶壁の上に設定された危険なコース。ガードレールも少なく、コースアウトしてしまう危険性は極めて高い。この特徴を利用し、ライバルに体当たりをかまして、ガケ下に落とすのも1つの戦術となる。

ぶつけたはイイけど、勢い余って2人ともガケの下へ。痛み分けといったトコロ

スペシャルカップ ラウンド3

全長：747m

HYUUDORO LAKE

ヒュ～ドロいけ

目標タイム

1′55″91

前作にもあった板張り路面のコース。グリップ力はダートコース並みで、ドリフト中に横滑りしていくことこのうえなし。そのうえ、コーナーの出口付近には「ワザとじゃないの!?」(間違いなく意図的にである)という感じで、コースアウト防止の柵が欠けている。ドリフトがちょっとでも膨らむと即コースアウトしてしまうぞ。

前方にプクプクが。でも敵じゃないから安心

コース全体図

①2つで1つのコーナーと考えろ

2つの右カーブが連続するコーナーは、ドリフトを2回に分けるのではなく、1つのコーナーと考えて1回のドリフトでクリアしていこう。

ドリフトの第一段階のままコースを微調節して最初のコーナーをクリア

2つめのコーナーに差しかかったら、逆ハンドルで段階を上げろ

②ドリフトで坂をクリア

短いストレートの後に控える坂道の左コーナーは、ドリフトでアウトからインに切れ込めば、カートを減速させずにクリアすることができる。

アウトからインに切れ込むようにドリフト

インをかすめたらターボの段階を上げろ

③すばやく左右にドリフト

両側の柵が欠けている緩いシケイン状のポイントは直線的に走行するよりも、ドリフトしながらクリアしたほうがタイムを短縮できる。ドリフトを左から右へとすばやく切り換えて走行していこう。

3Dスティックを倒しすぎないように気をつけよう

コース脇に柵がないので落っこちないように!!

⑤ドリフトジャンプで直進

お化け屋敷に入ってすぐに立つ巨大な板のコーナーは、板の左側を通過することができる。コースに割れめが入っているポイントの手前で、ドリフトボタンでジャンプすれば直線的に走行できる。

板をかすめるようなルートをとれ

大幅にタイムを短縮できるぞ!!

GP&VSのポイント

GP、VSモードでは、お化け屋敷のなかでコウモリが襲いかかってくる。コウモリに衝突するとカートのスピードが落ちてしまう。コース攻略の⑥のルートを利用すればコウモリをかわすことが可能。

コースの前方からコウモリの大群が飛来!! 避けながら走るのは不可能だ

④着地後すぐにドリフト

段差のある割れめを飛び越えた直後にある2つの左コーナーも、2つで1つのコーナーと考えてクリアしよう。着地後、すぐにコースが坂道になっているので、すばやくドリフト態勢に入りカートの減速を抑えろ。

ドリフトしながら坂を駆けてミニターボへ!

着地のバウンドを抑えるようにしよう

スペシャルカップ ラウンド4
RAINBOW ROAD レインボーロード

全長：2000m

目標タイム 4'12"09

全16コースのトリを飾るのは、前作でも最後に控えていたレインボーロードだ。マリオキャラクタのネオンサインが空中に輝くコースの全長は2千メートル。走行しているとコースが果てしなく続いていくのではないかと錯覚してしまうほどだ。3ラップしてゴールするまで、緊張感を持続するのは並大抵のことではない。

きれいなネオンサインに見とれてる余裕はナシ

コース全体図

①スタート直後にショートカット！

スタート直後、画面の奥にコースが見えはじめたら、ドリフトジャンプでコースの左に飛び出してみよう。すると、コースの3分の1近くをショートカットできる。ちょっとやられたという感じの近道だ。

コースが見えはじめたら

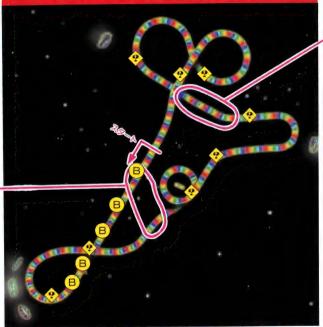
ジャンプのタイミングに注意

飛び出しの角度が

深い　ベスト　浅い

コースの手前に落下!! 飛び立ったポイントに戻される

コースへのランディングに成功!! そのまま左に進め

コースオーバー!! コース復帰で一応ショートカットになる

②キノコで坂の減速を抑えろ

コースの後半にコースが大きく上下にうねるポイントがある。そのうねりの登り坂に差しかかったら、キノコダッシュで減速を抑えよう。

キノコを使えば坂道も60キロで走られる

コーナーはすべてドリフト

このコースの全コーナーに共通することは、「あらゆるコーナーをドリフトで回れ」そして「できるかぎり多くのミニターボを始動させろ」の2点。ドリフトの段階を上げるスピードがタイムに如実に反映されるのだ。

ミニターボに成功したら、すかさず次のドリフトに入れ!! スピードが命だ

コース脇の柵にぶつからないようにルートを調整してドリフトの段階を上げろ

GP&VSのポイント

超高速コースということで、戦術も何もあったもんじゃない!! とにかくライバルから逃げまくる。単純にスピードの早いドライバーが結果的に勝利を修めることになる。ただし、ワンワンにだけは注意するように。

ワンワンに注意せよ！

レインボーロードのワンワンは、他のコースのおジャマキャラと異なり、3匹が1つの群れとなりコースをジグザグに逆走している。ワンワンは一定のスピードで走行しているので、自分の走行タイムから、ワンワンの出現ポイントを予め予測することができるぞ。

ワンワンは時速約20キロの超低速でジグザグに逆走してくる

広角カメラが便利

前方の視界を良くしておこう

BATTLE SYSTEM
BATTLE COURSE

BATTLE MODE バトルモード攻略

運に頼らずにバトルモードで勝つ方法とは？　システム、コースの両方面からその方程式を探り出す。

レースが「速さ」を競うものとするならば、このバトルで競われるのはまさに「強さ」。出口のないバトルコースのなかで、いかにして生き残っていくか。ここではシステム面から見ていこう。

画面をパッと見た感じでも大体分かるとおり、今回のバトルモードも前作SFC『マリオカート』から、システム的にそれほど大幅な変更が加えられたわけではない。4人同時対戦や複雑化したマップなどが、より戦略的な走り方を必要とさせたといえるのは確かだが。

ルールを知らずに戦いを挑むのは、愚か者のすることです　はっきり言って

BATTLE SYSTEM 戦闘システム

KART

システム、ルールの理解が勝利への第1歩

バトルモード競技上のルール

バトルモードは、自分以外のカートに何らかの衝撃を与えることが目的のゲームである。

カートには3つの風船がくくり付けられていて、1回衝撃を受けるごとに1個ずつ風船が外れていく。カートから風船がなくなると（3回衝撃を受けると）そのプレイヤーは負けということになる。

この風船は、いわばダメージメーターの代わり　これを守り抜いたものがWINNERとなるのだ

風船が3つなくなると…

ちなみに左の3つが、風船が外れる条件となる「衝撃」だ。

言うまでもなく、最後までコースに残った者が勝者となる。

スピン　その1

バナナを踏んだり、敵の体当たりを受けた場合に起きる

クラッシュ　その2

カメのこうら、にせものアイテムなどに接触した場合　派手に爆発

転落　その3

ビッグドーナッツ、まてんろうの2コースのみ、コースアウトがある

悪どいプレイに"しっぺ返し"!?

今回、負けたプレイヤーもとある形でゲームに継続参加できるようになった。

VSモードのおジャマキャラ「ばくだんミニカー」に変身した敗者は、1回だけ誰かを攻撃できるのだ。

仕返しだ－!!

目には目を、受けた仕打ちにはばくだんミニカー　えぐいプレイしてるとヤラレちゃうぞ

攻撃回避のタイミングが重要

バトルに勝利するためには、とどのつまり、「攻撃を受けずに敵を攻撃」すればいい。それには、攻撃、回避（防御）いずれにおいても「タイミング」が重要になる。せっかくのアイテムも、無駄に使ってしまっては意味がないのだ。

アカのこうらは、壁にぶつかるとそれまで　こういう広い場所で使うように心がけよう

マップの高低差をいかす

カメのこうらもさすがに空中を浮上できない　コースによっては上へ逃げろ

画面上の情報を最大限に利用せよ

敵の画面をチェックせよ！

戦いにおいて、「戦う相手を知る」というのは基本中の基本。それはこのバトルモードにおいても例外ではなく、敵の画面を見ることで、敵の詳しい位置、持っているアイテム、ひいては次にどんな行動に出るか、などが見えてくるのだ。自分の画面ばかり見ていてはダメだぞ！

敵の持ちアイテムによって戦い方は変わる

敵の正確な位置は、両方を見ないことには確認できないぞ

バトルで有効なアイテムは

バトルモードでは、キノコ、サンダー、トゲゾーのこうらなどは登場しない。編集部のプレイでは、にせものアイテムにみんな面白いようにひっかかっていたようだ。

トリプル系は、攻撃に防御に大活躍する

にせものアイテム ﾛｼｱﾝﾙｰﾚｯﾄ

さて、本物はドレでしょう？ 分からないんだ、これが

スーパースターは敵を引きつけて

相手がスターを持っていないことを確認してから使え

コースレーダーが語る情報とは

コースレーダーは「キャラのおおまかな現在位置を表す」だけのものではない。ちゃんと、風船の色で「キャラを識別」できるようになっているのだ。風船の色は8キャラそれぞれ固有のもの。これを覚えて、レーダーを最大限にいかそう。

ちょっと似た色があるのが困るケド

キャラ別の風船カラー

マリオ	ルイージ	ピーチ	キノピオ
赤	緑	桃色	青

ヨッシー	ドンキー	ワリオ	クッパ
青緑	茶色	黄色	紫

キャラ選択で勝つ!?

13ページのほうでも少しやっているが、キャラ別の当たり強さ（弱さ）の要素はこのバトルモードにも反映されている。つまり、キャラの相性によっては、体当たりだけで敵を攻撃できる場合が出てくるのだ。

重量級キャラは、スピンターンをもっとも小回りに、素早くできる

軽量級キャラはあえなくスピンしてしまう

この組み合わせでもスピードが乗っていれば

◆マーク アイテムボックス	アイテムボックスが置かれている位置

高低差のあるコースは、このマップで確認

次のページでは、バトルモードに使用される4コースについて、コースの全体図を交えてバトルのポイントを解説している。コースマップは、トップビューに加え斜め見下ろしタイプもいっしょに掲載。さらに、レースモードと同様にアイテムボックスの位置を記したので、参考にしてくれ。

BATTLE COURSE コース解説

KART コースマップで見る4コースの戦い方

バトルモードのコースは全部で4つ。ビッグドーナッツは作りが簡単で初心者でも楽しめるが、それ以外の3つは、多少慣れてこないとまともに戦えないだろう。それぞれのポイントをよく覚えて、対戦相手を打ち負かそう。

BATTLE:1 ビッグドーナッツ BIG DOUGHNUT

真上から見下ろすとまさしくドーナッツ。中央がくり抜かれた円形のコースに、弓形の4本の柱が立っている。コース全体が中央の大穴に向かって傾斜しているため、目標に向かって真っ直ぐ走ることがなかなか難しかったりするぞ。中央の大穴には当然のごとく柵はないので、落ちないように慎重に走ろう。

4つの柱を有効利用

コース上に立っている4本の柱は、コース内で唯一敵からの死角を作れる場所である。敵に追われているときに柱に沿ってUターンしたり、影に隠れて待ち伏せしたりするなど、利用価値は高い。

アカこうらを使われた場合も、この柱を遮蔽物にして攻撃を防ぐことができる。といったように、防御にはかかせないポイントだ。

ブラインドターン

敵の追撃をかわし、かつ反撃に転じるために、態勢をたてなおす

アイテムボックスの中へ

にせものアイテムは、すべてのコースにおいて有効。ただし、置いた場所は自分でちゃんと覚えておこうね

BATTLE:2 ブロックとりで BLOCK FORT

コース名にもあるとおり、4つの小さなとりでが建てられている。とりでととりでの間には一本橋がかけられていて、自由に行き来することができる。

このコースの最大の特徴は、とりでによって3つの階層が作られている点。このおかげで敵の位置が非常に把握しにくくなっている。

レーダーで階層を知る

コースレーダーは、コースを真上からとらえたもので、高低の違いまでは分からない。しかし、その場所によって、ある程度どの階層にいるのかの見当はつく。左に、レーダーの位置と、その時にいる階層、プレイ画面を載せておいたので、参考にしてほしい。

1階にいるとき

画面　レーダー

2階にいるとき

画面　レーダー

3階にいるとき

画面　レーダー

プレイ画面で見える範囲では、ほとんど何も分からない。情報は収集、整理して初めて意味を持つようになるのだ

待ち伏せで敵を討て！

このコースでは各階層の移動がかなり簡単に、しかも素早く行える。そのせいで、始めのうちは敵と出会うこともままならないほどだ。というわけで、ここではむやみに動き回らず、敵を「待って」叩くのが有効かもしれないぞ。

階層のつなぎ目で

とりでは上りのルートが決まっている。そこで下から登ってくる敵を待ち伏せるという形が、なかなかイケるようだ

BATTLE:4 まてんろう
SKY SCRAPER

地上遥か高くそびえる摩天楼の頂上をコースに仕立ててある。高所恐怖症の人にはなんとも「さむい」その名も「まてんろう」。

8角形のコースは、面積がわりとせまく設定されていて、敵の姿は見つけやすい。ただし、せまいがゆえに、コース上の「穴」に落ちるという恐怖が常につきまとうのだ。

5つの穴に追い詰めろ!!

突き落とせばオッケー！

「まてんろう」には、コース上に計5つの穴が口を開けている。さらに、コースの外周にもフェンスなんて物は設置されておらず、ちょっとした操作ミスで重力加速度の世界へ。9.8メートル／秒の「自由落下」の強さ」が猛威を振るうかも？重量級キャラの「押しの強さ」が猛威を振るうかも？

◆特に落ちやすいのが、上の細長い穴。金網の切れ目が見えにくいので、かなりコワイ

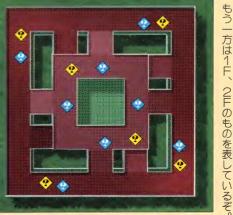
◆ドンキー、ワリオ、クッパが幅を効かす。穴の近くでは、精神的にかなり優位に立つことができる。危険はあるが

消極戦法で生き残れ

最初のうちは、とにかくよく落ちる。もう「かんべんして」ってくらいに漆黒の虚空へみんなでダイブしてしまうのだからたまらない。試しに、外周をただぐるぐる回ってみよう。案外ほかのみんなが自滅して「勝ち」という状況も少なくないはずだ。ちなみに、アイテムはアカこうらが有効。

勝利を信じて走れ！

◆調子に乗って外へ飛び出すなよ

BATTLE:3 ダブルデッキ
DOUBLE DECK

同じ形状のフロアが、2段重ねになっているダブルデッキ。細かく4つの階層に分かれており、それぞれがなだらかなスロープによってつながっている。

左のコース全体図に記しているアイテムボックスマークは、黄色が3F、4Fのもので、もう一方は1F、2Fのものを表しているぞ。

スロープで行き来する4階層

左の図を見てもらえると分かると思うが、ダブルデッキの階層はだいたいこんな感じにつながっている。通路の1辺の中央のスロープは、1Fと2F、3Fと4Fをつなぎ、その隣のスロープは、2Fと3Fをつないでいるのだ。

真横から見るとこんな感じ

4F
3F
2F
1F

レーダーじゃ分かんねっス

レーダー

◆2F。4Fと見分けられない

レーダー

◆3Fの中央は分かるけどね

◆4Fの中央の穴には柵がないので、一気に3F、2Fへ移動できる

ミドリのこうらが吉？

このコースは直角コーナーが多く、さらに直線はあってもすぐに曲がり角が現れるので、アカのこうらはかなり近づかないと役に立たない。ミドリのこうらは、壁で跳ね返る特性を持っているので、自分も危険ではあるが、有効だ。

スロープでねらえ！

◆ミドリのこうらは、誰かを餌食にするまで消えない。発射したら、あとはできるだけ遠くへ離れるのが吉

High Performance Technic開催告知!!

マリオカート64

孤高の戦いの火蓋が切って落とされる

最高のテクニックから生まれる最速ラップを全国から募集!!

自慢の愛車でドリってる諸君、自慢のベストタイムをたたき出せたか? すんげエータイムを愛しのあの娘（いればの話だけど）に自慢するのもいいけど、もっとグローバルに全国の『マリカー』プレイヤーに自慢したと思うのが人の性。そこで、『マリオカート64』でファミマガ64恒例「ハイパフォ」の実施を、ここに宣言する!!

全4ラウンドのポイント制で開催

今回の「ハイパフォ」は、全4ラウンドの総合ポイント制（ポイントは左の表）。今号から順次、ファミマガ64誌上で各ラウンドのコースを発表していくぞ。まず最初のラウンドは、キノコカップのルイージサーキットに決定。

気になるご褒美は、総合優勝者にはグラストロンを、準優勝者はデジタルカメラ、3位はゲームボーイポケットだ。また、各ラウンドの上位3名に希望するゲームソフトをプレゼントするぞ!!

ポイント表

順位	ポイント
1位	30ポイント
2位	23ポイント
3位	18ポイント
4位	14ポイント
5位	11ポイント
6位	8ポイント
7位	6ポイント
8位	4ポイント
9位	3ポイント
10位	2ポイント

4ラウンドの総合ポイントで1位をとったプレイヤーには

賞品 ソニー グラストロン

目の前に大画面が迫る!! ゲームの世界に新たな環境が生まれる

第1ラウンド キノコカップ ルイージサーキット

編集部最高タイム 1″45′27

ソフトを購入したプレイヤーが真っ先にプレイするであろうコース。大きな2つのコーナーをギリギリのインベタで、何回ミニターボを始動できるかがポイントになりそう。編集部がたたき出したタイムを第1目標にガンバレ!!

応募の掟

応募はVHSテープのみ、必ずテープの最初に走行を録画してください。走行データは「リプレイ」でも構いません。最速タイムを出したらテープを回して「リプレイ」を録画するようにするといいでしょう。また、画面表示は、スピードメーターを出した状態にしておいてください。

応募の際には、テープとともに、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号にタイム、希望するソフト（N64、SFC、GBに限る）の第3希望までを記入した用紙を同封してください。宛て先は、〒980 仙台市青葉区二日町6-7 T-Mファミマガ64 ハイパフォーマンステクニック係まで。第1ラウンドの締め切りは、12月31日（必着）。なお、応募されたテープは返却されませんのでご了承ください。

『マリオカート64』宮本茂さんに聞いた ここだけの話

先月行われたNINTENDO64スペースワールド96会場で、任天堂の宮本茂さんをキャッチ!! ここで会ったが百年目、完成したばかりの『マリオカート64』のことをアレコレ聞いてみたぞ。

カメックは地味だったので変わった

いきなりですが、宮本さん『マリオカート』上手なんですか?

「うーん(笑)。そんなにうまくないよ。フツーぐらいでしょう。40代の割にはうまいかもね」

やっぱりユーザーとして、ズバリ出来がどうなのか気になります。

「ゲームを変えると言った以上、新しいモノを作らなきゃならない。それも新しいだけじゃなく、子供から大人まで、みんなで間違いなく楽しめるもの。そういう意味では、N64じゃなきゃダメだというものはない。じゃあ何をやろうか、という部分で、4人同時対戦の部分などにN64の技術を応用してます。モニタでは好感触だったし、よくできてると思うよ。うん」

ファミマガ64と一緒に、ちなみにゴエモンのページを熱心に読んでました

会場では振動パックが発表されてましたけど、『マリオカート』は対応してないんですか?

「じつは対応も考えてたけど、最終的にははずしたんだ。振動パックの発売が来年で、モノがないのに対応させても仕方ないじゃないか、って。そのうち対応版なんか出たりして。そうそう、同梱のコントローラの色、どう思う?」

うーん、編集部では賛否両論ですね。意外に地味だったので…。

「まぁ、赤と黄とか、それっぽい配色の案もあったんだけど、ちょっと子供っぽいという意見もあって。あまり好き嫌いがなくスタンダードな色になったんだ。あ、僕が使ってるヤツは赤と緑のコンビだよ。これは内緒だけど(笑)」

出場キャラはどういう基準で選ばれたんでしょう? ちょっと前の画面写真ではカメックがいたりして、気になってたんですが?

「あぁ、カメックね。走らせてたんだけど、イマイチ地味だったんで変えちゃった(笑)。個性が強いキャラを走らせてる。ワリオは最近有名になってきたしね。あと今回は、キャラごとに極端な特性の差をつけてないんだ。これまでは重量級のキャラが一番速いっていうのが任天堂のレースゲームの伝統だったけど(笑)。どれを使ってもメリットがあって、それなりに接戦になる。僕のオススメはキノピオ。なかなか安定してるから」

なるほど参考になります。最後に、これからN64を買おうと思っているユーザーに一言お願いします。

「とにかく任天堂は来年の年末に向けて、ラインナップを充実させていきます。それが揃ったところでもいいし、ソフトはどんどん作ってますから、そろそろ潮時と思ったところで買ってください。とりあえず『マリオカート』で買うのがいいんじゃないでしょうか(笑)。いま開発の現場がとにかく元気で、面白がってゲームを作っています。こういう時期はそうあるものではありません。来年、再来年はソフトはどんどん良くなります。今年は万人向けではないソフトは敢えて発売してませんが、来年になればある程度好きなソフトを選べますし、期待してください」

マリオカートを終え現在スターフォックスの開発が佳境

『ジャングル大帝』の話もちょっとだけ…

会場でタイトル発表された『ジャングル大帝』のこともチラリ…。

「自由で、勇気のいる、居心地のいい世界を作りたい。手塚眞さんのイメージでもストーリーを追うことはあまり考えてない。とにかくレオをどう動かそうか、と。じつはもう、フルポリゴンのレオが開発機上で動いてるよ」

今度ナイショで見せてください。

レオがもう、動いている!?

3Dポリゴンのゲームになりそうな、ジャングル大帝。発売は98年春を予定

今号の表紙 マリオカート・イブ

今号の発売日が『マリオカート』発売前日ということもあって、ゲームをモチーフにしたクリスマスケーキを作りました。いつもとはちょっと違ってチャーミングなイメージに。味が伝わらないのは残念(ペロリ)。

こんなふうにろうそくを立てたロマンチックバージョンもありました

核を載せたトレーラーの暴走をくい止めろ！

画面大量公開

ブラストドーザー

N64 アクション 64M

コントローラパック／振動パック対応

任天堂 '97年3月下旬発売予定 9800円

緊急事態発生！！

核を搭載したトレーラーの爆発を防ぐため安全な進路を確保せよ

このゲームは、『スーパードンキーコング』を手掛けたスタッフたちが制作している。内容は、核を搭載したトレーラーの暴走を食い止めるというもの。少しでもトレーラーに衝撃が加われば核爆発を起こすので、プレイヤーはあらゆる手段を駆使してトレーラーの進路を確保しなければならない。

●これが諸悪の根源のトレーラー。少しでも障害物に触れればすべては灰と化す

●1秒でも早く、核を載せたトレーラーの暴走を食い止めるのだッ！

邪魔なモノはすべてブッ壊せ

プレイヤーは、トレーラの進行を妨げる障害物を特殊車両やロボットに乗って、体当たりやミサイル攻撃で除去していく。それがたとえ民家であろうとビルであろうとためらっているヒマはないのだ。

●なんとかしないと、あともう少しで、トレーラーと電車がぶつかってしまうぞ。人類、ピィ――ンチ！

トレーラーが急接近中！

●手前からトレーラーが…！ 住民の非難など気にしている場合じゃないぞ

●邪魔になるものはすべて蹴散らせ！

●ためらっている暇はないぞ。トレーラーの前方をふさぐものは破壊あるのみ

●ついに、トレーラーに搭載した核が爆発。ぐおぉ〜っとプレイヤーにも衝撃が…

●攻撃できるのは地上からだけとは限らないぞ。上空からもバンバン攻撃しろ

●振動がプレイヤーに伝わるスグレモノ

振動パックが緊迫のアクションを演出

このゲームは、振動パックに対応している。コントローラに振動パックを差し込めば、障害物を破壊したときのショックや爆発のショックがリアルタイムでプレイヤーに伝わるぞ。だから、今まで以上に手に汗握るゲーム展開が期待できること間違いなしだ。

取り壊す地形に応じて全8種類の特殊車両とロボットを使い分ける

安全な場所にトレーラーを誘導するまでの道のりは、決して平たんとは限らない。また、障害物を除去するメカの能力にも個性がある。だから、山岳地、都心などトレーラーの突き進む地形を考慮してメカを選択する必要がある。また、ゲーム中に別のメカに乗り換えることも可能らしいぞ。

これがプレイヤー。さまざまな特徴を有する特殊車両に乗り込んで操縦を行う

トレーラーの進路にあわせてセレクト

こんな超カッコいいロボットタイプの操縦をすることだってできるのだ

障害物を地上から撤去する特殊車両

地上から障害物を壊す特殊車両は、現在分かっているだけで5種類ある。障害物の除去方法はボディが頑丈で重量のあるものは体当たりで、スピードはあるが攻撃力の低いものはミサイルなど、メカの能力によって異なる。

パワフルに障害物を除去していく

5種類の特殊車両

車両	特徴
ラムドーザー	馬力はあるのだが、スピードが遅い
バックラッシュ	硬い素材のボディーで障害物を破壊
バリスタ	両サイドからミサイルを発射できる
スカイフォール	車両の重さが軽いので小回りが利く
サイドスワイプ	左右に攻撃が可能なトレーラータイプ

両サイドに攻撃もできるぜ

小回りが利かない分、左右への攻撃ができるぞ

「ターボブースト」という機能のあるスカイフォールは底力がありそうだ

ボディの重さで橋が崩れなければよいが…

さまざまな特殊車両を乗りこなし障害物を破壊するたびに、こんな迫力の爆発シーンが見られるのだ

バイクタイプのバリスタなら、どんなに急な斜面もすばやく移動でき、左右からはミサイル攻撃も可能だ

空中からの攻撃も可能なロボット

空中からも攻撃ができるメカは現在3種類が判明している。攻撃方法はそれぞれに特色があり、ゲーム中にも攻撃アイテムを入手できることがあるかもしれないぞ。

強力なジェット噴射を使用すれば高層ビルの谷間を自由に移動できるぞ

連続データ攻略

セ・リーグ編

セ・リーグの選手データが一目で分かる

超空間ナイター プロ野球キング

KING OF PRO BASEBALL

気になる選手のデータを2回に分けて紹介する。今回はセ・リーグ6球団のデータを完全公開するぞ！

イマジニア

12月20日発売予定　9980円

N64　野球 64M

コントローラパック専用

最大4人同時プレイ可

選手の育成と調子の良さが勝利のカギ

このゲームで勝利をおさめるには、登場する選手たちを育成モードで練習させパワーアップさせるのが一番の近道。5種類の練習の中から鍛えたいものを選びパラメーターを上げよう。しかしせっかく成長させても調子が悪いと試合で力を発揮できない。場合によっては、スタメンから外さなければならないこともあるのだ。

3Dスティックの操作に慣れることから始める

バッティングで一番重要なのは、いかにしてピッチャーの球にカーソルを合わせられるかにかかってくる。黄色いカーソルが赤色になったときに打てばベストタイミングだ。しかし多彩な変化球に反応するには多少の経験が必要かもしれない。慣れないうちは、球の軌道を追ってくれるロックオンモードを使うと良いだろう。

○黄色い打撃カーソルを、うまくボールにあわせてバットを振れば打つことができる

○うまく打てない人にはロックオン機能がオススメ。球道がとてもよく分かるのだ

練習を重ねて選手の能力をアップさせる

選手をパワーアップさせることができる「育成モード」は全部で5種類。各選手の能力には上限があり、練習することでその上限を越えれば、1段階レベルアップする。またベテランの選手より若手選手のほうが成長しやすいようだ。

打撃練習

長打力を上げることができる。バッティングに必要なパワーやミート力が身につくのだ。

投球練習

各球種の変化率、制球の数値を上げることができる。球のスピードも速くなるのだ。

内野守備練習

内野を守るときの守備力を上げることができる。鋭い打球もエラーしにくくなるのだ。

外野守備練習

外野を守るときの守備力を上げることができる。守備範囲の広い外野手を目指そう。

捕手練習

捕手の守備力を上げることができる。盗塁やバントをうまく処理できるようになろう。

調子の良い選手を試合に出場させよう

選手の調子は絶好調から超最悪まで5段階あり、毎回ランダムで変わる。調子によっては投手は失投したり、打者はカーソルが小さくなるので、よく見て起用しよう。

○バッターの場合、調子がいいとカーソルがデカクなる。打ちやすいのでヒットをねらえ

○調子の悪いピッチャーは失投率が高くなる。ムリして試合に出さないほうがよいだろう

調子をマメにチェック

○選手の調子は試合前の「チーム編成」画面の一覧表でチェックすることができる

チーム別選手データのみかた

今回はセ・リーグ6球団の選手データを思い切って公開してしまう。データは野手と投手のデータを用意し、選手の名前はもちろん実名で、各選手の能力が数値で細かく表されている。日本一を目指す「ペナントモード」で戦うときなどの参考にすると良いだろう。

野手データ

ここでは野手データのみかたを詳しく解説していく。各パラメーターはあくまで基本数値なので、「育成モード」での練習や、試合の状況によって変化するものもある。また各パラメーターの数値は大きいほどその能力が高く、最低値は0で最高値は31だ。

投／打…利き腕／打席
打率…ペナント終了時の打率
HR…ペナント終了時のHR数
打点…ペナント終了時の打点

○ゲーム画面でも選手の実績や守備適正、能力などが表示される

○選手の実績は、試合中やバッターボックスに入った画面でも知ることができるのだ

防御率…ペナント終了時の防御率
体力…選手の基本体力値（0〜31）
走力…選手の基本走力値（0〜31）
確…選手の打撃カーソル（ボールをとらえる範囲）の大きさを数値で表している（0〜31）。選手の調子や、試合状況によって大きさはランダムに変化する。

カーソルの大きさの違い

○右の選手の数値は26。左の選手の数値は6。こうして2人を比べてみるとカーソルの大きさの違いがよく分かる

内守力…選手が内野を守るときの守備力（0〜31）。内野守備練習で数値を上げることができる。
外守力…選手が外野を守るときの守備力（0〜31）。外野守備練習で数値を上げることができる。
捕守力…選手が捕手を守るときの守備力（0〜31）。捕手練習で数値を上げることができる。
制球…選手の投球時のコントロール（0〜31）。
最高速…選手の投球のMAXスピード（0〜31）。

勝負…プレッシャー状況での勝負強さ。弱いと×、強いと○、すごく強いと◎。打者はカーソルが変化、投手は失投率が変化する。

○プレッシャーに弱い選手は、得点圏にランナーがいるとカーソルが小さくなり力を発揮できにくいのだ

強振…打撃時に多少ミートポイントがずれても、力で持っていける選手は◎で表示してある。

○Aボタンをすばやく2回押してバットを振ると、選手は勢いよく回り豪快なスイングをする

一発…打撃時にボールを真芯でとらえた場合に、通常より打球に飛距離がでて、長打になる選手は◎で表示してある。

○一発があるバッターは、当たると長打につながる。見事なホームランを打ったぞ

見事なホームラン

引…ボールを引っ張って打った場合に力を発揮する選手は◎。
流…ボールを流し打ちした場合に力を発揮する選手は◎。
主に守れる守備位置…選手の主な守備位置。基本的にこのゲームでは、選手はどのポジションでも守らせることが可能だが、不得意な守備位置では実力を発揮できない。

守備位置設定画面

○選手は基本的にどこでも守れるので、外野手を先発投手にすることも可能だ

投手データ

ここでは投手データのみかたを解説していく。各球種のパラメーターは、ゲーム画面に表示されるレベルで、レベルが高いほど変化率が大きい（0〜4）。もちろんパラメーターは「育成モード」の投球練習で上げることができる。またチェンジアップは、緩球のつけやすさを示していて、0は緩球の差がなく、1〜3で数値が大きいほど緩急の差がつけやすいのだ。

ゲーム上では

○選手の球種と変化率は、チーム編成の設定画面で見られるぞ

個人データ表

○このように投手以外の選手の球種やレベルも見ることができる

投球練習画面

○各球種の変化率はレベルアップが可能。決められた場所に取り付けられたガラスを割る投球練習では、プレイヤー自身も実力が身につくのだ

投手の豊富さは12球団中No.1

読売ジャイアンツ

今年のセ・リーグを盛り上げ、リーグ優勝に輝いた巨人軍。「投手王国」とよばれるだけあって、その顔ぶれはとても豪華だ。斎藤雅、ガルベス、槙原を中心とした先発陣と、マリオ、石毛などのリリーフ陣がチームをしっかり守ってくれる。打線はあまり期待できないのだが松井、落合、マックの前にどれだけランナーをためられるかが勝負のカギとなるだろう。

注目選手をピックアップ

松井選手

数字だけを見ると、文句なしの成績をおさめた松井選手。ボールを真芯でとらえたときの長打力はもう破壊的！ また肩が強いところも見逃せないポイントだ。

マリオ投手

150キロ近い速球と落差のあるフォークボールが持ち味のマリオ投手。とくにフォークは、慣れないと打ち崩すのは困難。抑え投手として彼につなぐと良いだろう。

野手データ / 主に守れる守備位置

選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	投	捕	一	二	三	遊	左	中	右
仁志	右	右	.270	7	24	—	14	17	14	12	15	14	0	0	—	—									○	○	○			
川相	右	右	.232	2	22	—	15	16	16	10	17	22	0	0	—	—											○			
松井	右	左	.314	38	99	—	28	16	11	21	23	0	20	0	—	—			◎	◎								○	○	○
落合	右	右	.301	21	86	—	5	5	21	17	12	14	0	0	—	—	◎	◎						○						
マック	右	右	.293	22	75	—	15	15	10	15	16	0	22	0	—	—		◎		◎								○	○	○
清水	右	左	.293	11	38	—	14	20	9	13	20	0	19	0	—	—												○	○	○
元木	右	右	.229	9	35	—	21	11	11	13	15	14	0	0	—	—	○								○	○	○			
村田真	右	右	.208	5	26	—	12	10	8	12	15	0	0	16	—	—	×						○							
吉村	左	左	.246	2	11	—	9	5	8	15	7	0	3	0	—	—								○				○	○	○
広沢	右	右	.198	4	13	—	2	9	3	16	8	8	6	0	—	—	×				◎			○		○		○	○	○
福王	右	左	.333	3	13	—	9	7	13	10	8	11	0	0	—	—	○								○	○	○			
後藤	右	左	.285	2	16	—	7	16	6	14	10	6	14	0	—	—		◎						○		○		○	○	○
岸川	右	右	.228	5	14	—	10	6	5	16	11	3	12	0	—	—			◎					○				○	○	○
吉岡	右	右	.132	1	4	—	16	6	5	13	14	8	0	0	—	—				◎				○		○				
長嶋	右	右	.143	3	8	—	11	6	5	10	16	11	0	0	—	—	×		◎		◎					○				
高村	右	左	.269	0	5	—	15	19	13	7	14	12	0	0	—	—									○					
出口	右	右	.222	1	9	—	16	18	6	9	16	17	17	0	—	—									○			○	○	○
岡崎	右	左	.091	1	1	—	8	5	10	6	6	13	0	0	—	—					◎				○	○				
杉山	右	右	.252	3	12	—	14	5	7	13	18	0	0	11	—	—	×		◎				○							
斎藤雅	右	右	.141	0	3	2.36	25	9	5	5	10	4	0	0	26	148				◎		○								
ガルベス	右	右	.125	2	3	3.05	26	7	5	10	10	6	0	0	17	150				◎		○								
槙原	右	右	.109	0	4	4.12	22	7	5	5	10	9	0	0	11	148				◎		○								
木田	右	右	.194	1	5	3.78	16	7	5	6	10	10	0	0	15	154				◎		○								
川口	左	両	.091	0	0	2.95	14	7	5	5	10	10	0	0	7	145	○			◎		○								
宮本	左	左	.097	0	1	3.05	17	7	5	5	10	9	0	0	14	140	○			◎		○								
河原	右	右	.059	0	0	4.50	16	7	5	5	10	10	0	0	13	145	×			◎		○								
河野	左	左	.000	0	0	3.29	12	7	5	5	10	8	0	0	9	138	×			◎		○								
柏田	左	左	.000	0	0	3.27	5	7	5	5	10	7	0	0	6	140				◎		○								
岡田	右	右	.250	0	0	5.70	4	10	5	5	10	11	0	0	8	148	×			◎		○								
石毛	右	右	.667	1	1	3.51	4	7	5	5	10	11	0	0	4	150				◎		○								
西山	右	右	.000	0	0	4.40	3	7	5	5	10	9	0	0	5	145	×			◎		○								
マリオ	右	右	.333	0	0	3.33	10	7	5	5	10	7	0	0	13	150	○			◎		○								

投手データ

選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリュー	フォーク	SFF	パーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
斎藤雅	3	3	3	2	3						0				
ガルベス	3		2	3	3						1	3			
槙原	2	3	2				3				2				
木田	2		2				3				1				
川口	2	2				2					2		3		
宮本	2	3				2					3		3		
河原	2	3	2				2				2				
河野	3	2	3							2	0				
柏田	2	2	2								0				
岡田	2	2					2				1				
石毛	3		2								1			3	
西山	4		2				2				1				
マリオ	3	2	2	2			4				1				
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

一時代を築いた「恐竜打線」が復活。首位打者のパウエル、本塁打王の山崎を中心に大豊、コールズ、立浪なども加わり強力なクリーンナップを組むことができるぞ。また日本を代表とする左腕、今中と山本昌の2人も忘れてはいけない。変化球のキレはただ者ではなく、頼れる存在となるだろう。乱打戦の試合展開なら、まず力負けしないパワフルなチームだ。

注目選手をピックアップ

山崎選手

頼もしい存在となった今年の本塁打王の山崎選手。チャンスにも強く、強振で打てば飛距離がでるので一発をねらえるホームランバッター。甘いボールは禁物だ。

今中投手

今中投手のストレートとスローカーブの数値は最大値の4。チェンジアップも緩急の差がつけやすいので、相手バッターをほんろうさせることができるだろう。

野手データ / 主に守れる守備位置

選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	投	捕	一	二	三	遊	左	中	右
コールズ	右	右	.302	29	79	—	7	10	13	14	17	12	0	0	—	—	◎			◎						○				
鳥越	右	右	.276	3	17	—	14	15	14	11	18	15	15	0	—	—											○	○	○	○
立浪	右	左	.323	10	62	—	23	18	16	13	6	24	0	0	—	—	○								○		○			
パウエル	右	右	.340	14	67	—	14	15	21	11	20	0	14	0	—	—		◎										○	○	○
山崎	右	右	.322	39	107	—	18	9	11	21	8	3	11	2	—	—	○	◎		◎				○				○	○	○
大豊	左	左	.294	38	89	—	14	6	9	21	7	5	5	0	—	—			◎	◎				○				○	○	○
音	左	左	.265	11	41	—	8	14	12	13	11	2	19	0	—	—	○							○				○	○	○
中村	右	右	.271	12	37	—	18	10	12	12	24	0	0	20	—	—	×						○							
愛甲	左	左	.207	4	17	—	7	7	4	18	8	10	11	0	—	—	×		◎					○				○	○	○
彦野	右	右	.270	3	22	—	12	11	10	13	10	0	12	0	—	—	○											○	○	○
川又	左	左	.267	1	12	—	7	7	10	11	11	3	5	0	—	—					◎			○				○	○	○
金村	右	右	.175	0	6	—	8	9	6	12	14	9	0	0	—	—	○									○				
種田	右	右	.178	1	6	—	22	11	12	9	12	14	11	0	—	—	×								○	○	○	○	○	○
神山	右	右	.111	0	0	—	11	8	10	8	13	13	9	0	—	—	×		◎							○		○	○	○
神野	右	右	.215	3	7	—	14	10	10	11	14	14	0	0	—	—			◎						○		○			
小森	右	両	.136	0	7	—	13	10	9	8	12	16	0	0	—	—									○	○	○			
樋口	右	左	.172	0	1	—	14	12	7	9	13	14	15	0	—	—		◎							○	○	○	○	○	○
矢野	右	右	.346	7	19	—	14	8	14	13	19	0	15	12	—	—	×	◎					○					○	○	○
今中	左	左	.094	1	4	3.31	26	7	5	5	10	9	0	0	19	147						○								
山本昌	左	左	.106	0	3	3.67	24	7	5	5	10	11	0	0	21	138	×			◎		○								
落合	右	右	.111	0	0	3.74	18	7	5	5	10	11	0	0	19	140	×			◎		○								
野口	左	左	.029	0	0	3.23	11	7	5	5	10	7	0	0	10	140	○			◎		○								
佐藤	右	右	.133	1	1	4.93	12	7	5	5	10	11	0	0	9	144	×			◎		○								
小島	右	右	.333	0	2	6.23	14	7	5	5	10	9	0	0	15	135	×			◎		○								
井出元	左	左	.500	0	0	1.95	5	7	5	5	10	7	0	0	8	138	○			◎		○								
古池	右	右	.000	0	0	4.32	12	7	5	5	10	8	0	0	10	136				◎		○								
遠藤	右	右	.111	0	0	3.84	11	7	5	5	10	7	0	0	10	142				◎		○								
内藤	右	右	.000	0	0	0.81	11	7	5	5	10	12	0	0	5	140	×			◎		○								
日笠	左	左	.000	0	0	6.11	6	7	5	5	10	7	0	0	4	142	×			◎		○								
北野	左	左	.000	0	0	2.36	7	7	5	5	10	7	0	0	14	130	×			◎		○								
宜	右	右	.000	0	0	5.50	10	7	5	5	10	7	0	0	12	152	×			◎		○								
中山	右	右	.200	0	0	2.88	5	7	5	5	10	8	0	0	12	146	×			◎		○								

投手データ

選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリュー	フォーク	SFF	パーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
今中	4			2			2				2		4		
山本昌	3		4			4					2				
落合	3	2	3	2			2				0				
野口	3	3	3					2			0				
佐藤	3	2	2				2				1				
小島	1	2					2				2				
井手元	4		3								3				
古池	2	2			3						1				
遠藤	2										2		2		
内藤	2		2				3				1				
日笠	3		2								0				
北野	4	2				2					0				
宜	4		2	2						2	1				3
中山	4	2					3				0				
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

安定した実力を発揮するチームだ

広島東洋カープ

各選手の打率が平均して高く、チャンスにも強い選手が多いため、どの打順からでも出塁できる非常にバランスのとれたチーム。ランナーをためて江藤、ロペス、前田の一発をうまくねらえば、大量得点も一気に奪える。いまいち投手陣がパッとしないのが難点だが、大野と佐々岡の両投手を軸にしてうまく投手リレーをつないでいくと良いだろう。

注目選手をピックアップ

江藤選手

3割、30本をマークしているチームの打の柱の江藤選手。「強振」と「引」が◎なのでホームランも十分狙えるパワーを秘めている。ランナーがたまっていれば…。

大野投手

ちょっとさみしい投手陣の中、がんばっているのがベテラン大野投手。自慢のストレートと5種類の変化球を駆使して相手チームに三振の山を築いていこう。

野手データ / 主に守れる守備位置

選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	投	捕	一	二	三	遊	左	中	右
緒方	右	右	.279	23	71	—	22	27	12	15	17	15	18	0	—	—					◎				○			○	○	○
正田	右	両	.235	2	35	—	13	14	11	12	6	22	0	0	—	—									○					
野村	右	左	.292	12	68	—	20	17	16	14	16	20	0	0	—	—	○									○	○			
江藤	右	右	.314	32	79	—	25	15	16	21	17	15	0	1	—	—		◎		◎						○				
前田	右	左	.313	19	65	—	15	11	13	16	16	0	19	0	—	—	◎	◎										○	○	○
ロペス	右	右	.312	25	109	—	9	11	13	14	18	7	0	0	—	—	◎		◎					○						
金本	右	左	.300	27	72	—	22	16	8	16	16	0	15	0	—	—	×	◎		◎								○	○	○
西山	右	右	.314	3	41	—	18	16	16	10	22	0	0	18	—	—							○							
浅井	左	左	.339	6	28	—	18	16	11	11	20	8	10	0	—	—		◎			◎			○				○	○	○
町田	右	右	.308	9	23	—	16	11	12	13	16	4	10	0	—	—		◎						○				○	○	○
仁平	右	右	.190	0	4	—	15	17	9	11	12	0	7	0	—	—	×											○	○	○
御船	右	右	.188	0	3	—	11	8	10	7	15	2	0	0	—	—	○			◎				○						
高	右	左	.256	0	8	—	13	9	11	10	17	16	0	0	—	—									○	○	○			
ペルドモ	右	右	.083	0	0	—	17	6	6	8	16	13	0	0	—	—			◎								○			
ペレス	左	左	.278	1	7	—	11	18	10	11	13	0	11	0	—	—	○											○	○	○
木村	右	右	.143	0	0	—	18	12	7	9	11	10	16	0	—	—												○	○	○
瀬戸	右	右	.231	1	5	—	15	10	14	14	17	0	0	18	—	—							○							
大野	左	左	.108	0	3	3.93	19	7	5	5	10	9	0	0	16	145				◎		○								
紀藤	右	右	.164	0	6	4.27	21	7	5	6	10	10	0	0	15	148				◎		○								
山崎	右	右	.195	0	2	3.38	19	7	5	5	10	7	0	0	22	140	×			◎		○								
近藤	右	右	.063	0	0	5.76	14	7	5	5	10	12	0	0	13	143	×			◎		○								
前間	左	左	.200	0	0	3.88	12	7	5	5	10	7	0	0	9	140	×			◎		○								
加藤	右	右	.125	0	1	3.78	12	7	5	5	10	7	0	0	18	144				◎		○								
チェコ	右	右	.150	0	0	4.80	18	7	5	5	10	6	0	0	10	152				◎		○								
高橋健	左	左	.444	0	0	4.96	13	7	5	5	10	12	0	0	5	147	×			◎		○								
白武	右	右	.000	0	0	3.64	3	7	6	6	10	7	0	0	10	140	×			◎		○								
望月	右	右	.000	0	0	3.60	2	7	5	5	10	9	0	0	5	149	×			◎		○								
小早川	左	左	.000	0	0	3.77	2	7	5	5	10	8	0	0	4	136	○			◎		○								
井上祐	右	右	.000	0	0	5.36	3	7	5	5	10	11	0	0	16	144	×			◎		○								
片瀬	右	右	.100	0	0	6.39	5	7	5	5	10	9	0	0	3	140	×			◎		○								
山内	右	左	.000	0	1	3.90	12	7	5	5	10	9	0	0	16	143				◎		○								
佐々岡	右	右	.091	0	0	1.70	11	7	6	7	10	12	0	0	15	150				◎		○								

投手データ

選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリュー	フォーク	SFF	パーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
大野	4	2	2	2		2			2		1				
紀藤	3	2					3				1		2		
山崎	2	3	2	2	3						2				
近藤	4	2	3				2				0				
前間	3	2		2							1				
加藤	3	2		3					3		2				
チェコ	4	3					2				0				
高橋健	3	2	2								0				
白武	3		2				3				1				
望月	4	2					2				0				
小早川	2		2								1				
井上祐	2	2	2					2			2				
片瀬	2	2									1				
山内	2	3	2				2				1				
佐々岡	4	3	3				2				0				

戦力ダウンを外人選手がカバー

ヤクルトスワローズ

'95年に日本一に輝いた実力派チームだったが、今年は池山や飯田、ブロスなどの一線級の選手たちの故障に悩まされ低迷してしまった。打線はミューレンやオマリーの活躍に頼ってしまいそう。投手陣もいまいちパッとせず、こまめに継投して高津投手につなぐのが良いと思われる。数値的にみても打者陣、投手陣に勢いが感じられないのがよく表れている。

注目選手をピックアップ

ミューレン選手

長打力がチーム一高いミューレン選手。ボールを真芯でとらえたときのパワーはすごいが、得点圏にランナーがいるときなど、チャンスに弱いのが欠点だ。

オマリー選手

ミューレン選手とともに、このチームを支えるオマリー選手。チャンスにも強く、多少ミートポイントがずれても強引に力で持っていけるパワーのある選手である。

野手データ／主に守れる守備位置

選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	投	捕	一	二	三	遊	左	中	右
飯田	右	右	.290	6	37	—	25	25	13	11	26	4	29	2	—	—			◎									○	○	○
稲葉	左	左	.310	11	53	—	20	15	16	12	15	6	15	0	—	—								○				○	○	○
辻	右	右	.333	2	41	—	4	16	21	9	14	25	0	0	—	—	○				◎				○					
オマリー	右	左	.315	18	97	—	10	5	17	18	7	10	0	0	—	—	◎	◎						○						
古田	右	右	.256	11	72	—	17	12	13	16	23	0	0	25	—	—	○				◎		○							
池山	右	右	.268	7	29	—	10	16	10	17	21	20	0	0	—	—		◎		◎						○	○			
ミューレン	右	右	.246	25	67	—	23	9	8	21	17	13	0	0	—	—	×		◎	◎						○				
土橋	右	右	.278	6	35	—	22	19	15	13	14	18	15	0	—	—	○								○		○	○	○	○
秦	右	左	.241	6	17	—	10	5	12	17	10	0	9	1	—	—	×	◎										○	○	○
金森	右	左	.178	0	6	—	5	2	16	5	5	2	0	0	—	—	◎							○						
大野	右	右	.222	4	10	—	7	5	6	16	6	4	0	0	—	—		◎		◎				○						
苫篠	右	両	.301	1	6	—	10	18	11	11	13	14	14	0	—	—									○			○	○	○
橋上	右	右	.167	0	0	—	10	8	9	10	13	0	7	0	—	—												○	○	○
佐藤	右	右	.194	2	7	—	10	8	13	8	16	0	18	0	—	—	×			◎								○	○	○
城	右	右	.184	0	2	—	15	19	13	9	8	0	18	0	—	—												○	○	○
山口	右	右	.286	0	1	—	13	4	8	10	11	16	0	0	—	—	○	◎						○	○	○	○			
高梨	右	右	.194	0	3	—	14	5	14	8	7	14	0	0	—	—	○		◎					○				○	○	○
野口	右	右	.160	0	1	—	16	6	9	6	12	0	0	15	—	—	○						○							
ブロス	右	右	.073	1	2	3.61	13	7	5	10	10	5	0	0	14	146	×			◎		○								
山部	左	左	.098	0	0	4.00	14	7	6	5	10	9	0	0	12	143	×			◎		○								
田畑	右	右	.055	0	1	3.51	12	7	5	5	10	11	0	0	14	142	×			◎		○								
吉井	右	右	.097	0	2	3.24	17	7	5	5	10	10	0	0	19	145				◎		○								
増田	右	右	.000	0	0	4.21	12	7	5	5	10	8	0	0	7	149				◎		○								
山本	左	左	.118	0	1	4.53	12	7	5	5	10	8	0	0	8	149				◎		○								
宮本賢	右	右	.167	0	0	3.12	11	7	5	6	10	9	0	0	16	130	×			◎		○								
伊東	右	右	.100	0	1	4.83	8	7	5	6	10	11	0	0	15	136	○			◎		○								
川崎	右	右	.000	0	0	3.86	6	7	5	5	10	9	0	0	3	144	×			◎		○								
木下	左	左	.000	0	0	4.88	2	7	5	5	10	8	0	0	9	139	×			◎		○								
松元繁	右	左	.167	0	0	3.20	2	7	6	5	10	8	0	0	11	140				◎		○								
伊藤	右	右	.500	0	1	5.40	3	7	6	5	10	8	0	0	8	143	○			◎		○								
山田	右	右	.000	0	0	7.65	3	7	6	8	10	6	0	0	11	147				◎		○								
高津	右	右	.167	0	0	3.24	7	7	8	5	10	10	0	0	17	137	◎			◎		○								

投手データ

選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリュー	フォーク	SFF	パーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
ブロス	3	3		3							2	3			
山部	4		3	2			2				0				
田畑	2	2		2			2				1		2		
吉井	2	2	2				2				1				
増田	3	2	2				2				0				
山本	2		2	2							1				
宮本賢	1	2	3		2						2				
伊東	3	2	2	2	2						2				
川崎	4	2	3					2			1				
木下	2	2	2			2					1				
松元繁	3	2		3			2				0				
伊藤	4		2				2				0				3
山田	4		2				3				1				
高津	2		2	2	4						1				
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

期待の守護神までうまくつなごう

横浜ベイスターズ

おせじにも良いとはいえない打撃陣。石井や鈴木で単打狙いのヒットを重ね、ブラッグスとローズの両外国人選手の一発に頼るしかないのだろうか。投手陣は斉藤隆、盛田を軸にして、できるだけ最小得点でおさえて守護神佐々木までつなぐのがベターな作戦だろう。打線がさみしい分、得点チャンスは確実にモノにしておかないと勝つのが難しいチームだ。

注目選手をピックアップ

ローズ選手

ローズ選手はカーソルの大きさが16と結構大きい。またチャンスにも力を発揮し、一発もあるのが頼もしい。チームの中で一番安心して使えるバッターだ。

佐々木投手

自慢のフォークボールはもちろんレベル4の最高値。ストレートでガンガン押していき、決め球として使っていくと、打つのはかなり困難になるだろう。

野手データ / 主に守れる守備位置

選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	投	捕	一	二	三	遊	左	中	右
石井	右	左	.282	1	29	—	25	23	17	7	17	18	0	0	—	—										○	○			
進藤	右	右	.262	2	24	—	25	15	11	11	17	23	0	0	—	—	○								○	○	○			
鈴木	右	左	.299	13	62	—	25	15	16	11	12	0	15	0	—	—	○											○	○	○
ブラッグス	右	右	.281	13	56	—	12	15	8	20	17	0	17	0	—	—	×	◎										○	○	○
ローズ	右	右	.304	16	86	—	21	14	16	11	15	16	0	0	—	—	◎		◎						○	○				
駒田	左	左	.299	10	63	—	13	10	12	14	14	17	0	0	—	—	×				◎			○						
佐伯	左	左	.290	6	59	—	22	14	14	13	14	0	10	0	—	—	○											○	○	○
谷繁	右	右	.300	8	54	—	22	10	14	14	18	0	0	19	—	—			◎				○							
畠山	右	右	.219	7	28	—	13	10	11	13	12	4	12	0	—	—								○				○	○	○
波留	右	右	.265	2	21	—	23	21	14	7	22	0	20	0	—	—	×											○	○	○
川端	右	右	.274	2	9	—	12	8	12	13	13	14	18	0	—	—				◎				○	○	○		○	○	○
宮里	右	左	.229	0	4	—	11	13	11	6	16	0	19	6	—	—		◎										○	○	○
永池	右	右	.069	0	0	—	17	10	8	9	14	11	0	0	—	—	×		◎						○	○	○			
万永	右	右	.125	0	0	—	17	13	11	8	14	13	0	0	—	—	×	◎							○	○	○			
井上	左	左	.290	0	6	—	16	16	7	11	21	0	17	0	—	—												○	○	○
高橋	右	右	.178	0	2	—	11	12	6	13	12	16	12	0	—	—								○	○	○	○	○	○	○
宮川	右	左	.247	2	9	—	14	8	8	5	14	14	0	0	—	—									○	○				
秋元	右	右	.250	1	7	—	17	10	10	15	12	0	0	20	—	—	○						○							
斉藤隆	右	左	.048	0	3	3.29	25	7	5	5	10	6	0	0	10	145				◎		○								
盛田	右	右	.250	0	5	5.43	12	7	5	5	10	9	0	0	7	148	○			◎		○								
野村	左	左	.224	2	9	4.12	18	7	5	5	10	8	0	0	22	139				◎		○								
三浦	右	右	.176	0	7	4.93	14	7	5	5	10	9	0	0	20	143				◎		○								
関口	左	左	.172	0	1	3.67	11	7	5	5	10	7	0	0	11	138				◎		○								
有働	右	右	.091	0	0	8.33	13	7	5	5	10	9	0	0	9	139				◎		○								
田辺	左	左	.000	0	0	6.91	11	7	5	5	10	9	0	0	6	138				◎		○								
伊藤	右	右	.000	0	0	4.76	0	7	5	5	10	8	0	0	5	139	○			◎		○								
島田	右	右	.000	0	0	3.86	12	7	5	5	10	9	0	0	14	140	○			◎		○								
デニー	右	右	.000	0	0	4.76	7	7	5	5	10	8	0	0	6	133	×			◎		○								
米	右	右	.000	0	0	5.80	0	7	5	5	10	5	0	0	7	136	×			◎		○								
西	右	右	.333	0	0	6.15	3	7	5	5	10	7	0	0	8	134				◎		○								
五十嵐	右	右	.000	0	0	3.38	12	7	5	5	10	9	0	0	11	145				◎		○								
佐々木	右	右	.000	0	1	2.90	5	7	5	5	10	8	0	0	10	149	○			◎		○								

投手データ

選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリュー	フォーク	SFF	パーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
斉藤隆	4	2	2	2			2				0				
盛田	2	2	2	4			2				0				
野村	2						3				2		2		
三浦	2	2	2								0				
関口	2	2				2					0				
有働	3	2	2				3				0				
田辺	3		2			2	2				0				
伊藤	2	2	2								1				
島田	2	3	2								1				
デニー	1	2									2				
米	2	2	2	2			2				0				
西	2		2	2							3				
五十嵐	4	2	2				2				1				
佐々木	4		2				4				0				
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

一発のあるバッターにかけろ!

打線の厳しさは、かなりのもの。とくに各選手のHR数の少なさが目立つ。これをカバーするには和田、久慈などのクリーンナップが足で稼ぎ、確実に塁にでることだ。そして桧山、新庄の2人のホームランバッターで勝負だ。一発の怖さがある意外性が、長打を招くかもしれない。投手陣も層の薄さは隠しきれず、まめな継投が必要になってくるだろう。

注目選手をピックアップ

新庄選手

毎年イマひとつ期待に応えてくれない新庄選手。中に秘めている一発の破壊力は誰もが認めている。またチャンスに強く、外野の守備も安定していて肩も強いのだ。

桧山選手

HR数はチーム1の22本。長打力も20あり当たると怖いバッター。しかしチャンスに力を発揮できないのがマイナスポイント。使い方しだいでは活躍するだろう。

野手データ / 主に守れる守備位置

選手名	投	打	打率	HR	打点	防率	体力	走力	確	長打	肩	内守力	外守力	捕守力	制球	最高速	勝負	強振	一発	引	流	投	捕	一	二	三	遊	左	中	右
和田	右	右	.298	5	44	—	13	16	17	12	14	18	0	0	—	—	○							○	○	○				
久慈	右	左	.278	0	16	—	23	20	17	9	17	21	0	0	—	—	×										○			
クレイグ	右	右	.267	3	12	—	17	6	13	14	13	14	0	0	—	—	○									○				
マース	右	左	.245	8	42	—	19	10	12	18	13	10	0	0	—	—	○	◎			◎			○						
桧山	右	左	.263	22	73	—	25	17	9	20	17	0	16	0	—	—	×		◎	◎								○	○	○
新庄	右	右	.238	19	66	—	28	21	9	17	21	0	22	0	—	—	○		◎	◎								○	○	○
関川	右	左	.314	2	28	—	23	18	14	13	13	4	13	14	—	—	×						○	○				○	○	○
山田	右	右	.190	2	18	—	15	8	10	8	14	0	0	21	—	—							○							
石嶺	右	右	.161	2	8	—	9	8	9	13	10	0	12	0	—	—	○		◎									○	○	○
平塚	右	右	.254	11	47	—	11	12	14	10	15	12	12	0	—	—	×	◎	◎					○		○		○	○	○
星野	右	左	.232	2	14	—	16	11	9	11	16	16	0	0	—	—								○	○	○	○			
鮎川	右	左	.143	0	4	—	17	13	7	10	7	12	0	0	—	—					◎			○	○	○				
高波	右	右	.184	0	3	—	19	15	9	7	16	0	18	0	—	—												○	○	○
長嶋	左	左	.206	1	5	—	7	7	8	10	17	0	6	0	—	—	○	◎										○	○	○
平尾	右	右	.240	3	10	—	16	15	11	10	12	14	0	0	—	—	×								○		○			
誠	右	右	.167	0	0	—	18	6	6	13	8	0	3	0	—	—												○	○	○
木戸	右	右	.191	1	4	—	7	12	9	11	14	0	0	19	—	—							○							
北川	右	右	.207	0	1	—	15	10	11	4	15	14	0	13	—	—							○			○				
藪	右	右	.155	0	2	4.01	18	7	5	5	10	8	0	0	17	144	×			◎		○								
川尻	右	右	.114	0	6	3.26	13	7	5	5	10	9	0	0	24	140				◎		○								
舩木	右	右	.029	0	0	4.49	19	7	5	5	10	7	0	0	11	148				◎		○								
湯舟	左	左	.121	0	3	4.84	15	7	5	5	10	9	0	0	9	140				◎		○								
竹内	右	右	.067	0	0	5.14	15	7	5	5	10	9	0	0	12	140				◎		○								
山崎	右	右	.200	0	1	4.61	13	7	5	5	10	9	0	0	11	141	○			◎		○								
古溝	左	左	.050	0	0	3.77	5	7	5	5	10	8	0	0	22	139	×			◎		○								
中込	右	右	.222	0	0	6.61	5	7	5	5	10	7	0	0	10	135	×			◎		○								
嶋田	右	右	.000	0	0	3.68	4	7	5	5	10	7	0	0	9	139				◎		○								
林	左	左	.000	0	0	10.1	4	7	5	5	10	7	0	0	5	140	×			◎		○								
猪俣	左	左	.000	0	0	4.76	10	7	5	5	10	7	0	0	4	138	×			◎		○								
葛西	右	右	.500	0	0	3.31	12	7	5	5	10	8	0	0	16	132	○			◎		○								
田村	左	左	.000	0	0	1.16	4	7	5	5	10	7	0	0	6	131				◎		○								
郭李	右	右	.192	0	3	3.62	13	7	5	5	10	9	0	0	10	147	○			◎		○								

投手データ

選手名	ストレート	スライダー	カーブ	シュート	シンカー	スクリュー	フォーク	SFF	パーム	ナックル	チェンジアップ	MFB	スローカーブ	縦カーブ	高スライダー
藪	3		3				2				3				2
川尻	2	2	2	3	2						3				
舩木	2										0				3
湯舟	3	3	2				2				2				
竹内	2	2					3				1				
山崎	3	2					3				2				
古溝	1		2			2					2				
中込	1		2							2	2				
嶋田	1	2	2								2				
林	3	2	2			2			3		1				
猪俣	2		2							2	0				
葛西	1		2	2							3				
田村	3	3	2								0				
郭李	3	2	2				3				1				
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

スーパーロボットスピリッツ

登場する6体のスーパーロボットが判明!!

バンプレスト
発売日未定
価格未定

NINTENDO64スペースワールド96で公開された開発中の3Dポリゴン画面を入手

前号でタイトルのみ発表した『スーパーロボットスピリッツ』。これは3Dポリゴンで描かれたリアルタイプのスーパーロボットを操作して対戦格闘ができるゲームなのだ。まだ、詳しいことは決まっていないけど、基本的に真横から見た視点でゲームが展開される。また、各ロボットが必殺技を使うときや空中戦を行うときには、迫力ある視点に変更される演出も入るらしい。そこで今回は、公開された開発途中のワイヤーフレームとポリゴン画面とともに、6体のスーパーロボットを紹介していくぞ。

R-1

プレイステーション版『新・スーパーロボット大戦』に登場のオリジナルロボット「R-1」。このゲーム中での標準的な能力をもつ機体で、トンファーとして使える銃「GTリボルヴァー」を装備している。格闘戦も射撃戦も得意のようだ。

○右が骨組みとなるワイヤーフレーム。これにポリゴンを貼ると左のようなものになる。ただし、今回発表されたのは試作のため、もっとリアルになる予定だ

ダンバイン

今回紹介している中で一番小さな部類に入る、オーラバトラーと言う種類のロボット。空中戦を得意としており、全キャラ中最速を誇っている。常に持っている剣「オーラソード」を武器とし、相手の攻撃をかわしながら攻撃していく、一撃離脱の戦いを得意としているようだ。

○試作の段階でも、かなり原作のものに近く感じられる。これにテクスチャー処理されてよりリアルになるらしいぞ

ダンクーガ

「やってやるぜっ!」と言うセリフで戦う藤原忍が搭乗するダンクーガは、投げ技が得意なパワーファイターになるらしい。動きは遅いけれど、それをカバーできる装甲の厚さを誇っている。

◎今回発表されたロボットの中では、大きい部類に入るダンクーガ。ダンバインとの大きさの差は、どのように表現されるのだろうか。気になるところだ

ウォーカーギャリア

『バトルロボット烈伝』に登場した機体。基本的に投げ技を得意とするが、銃火器としても使えるブーメラン・イディオムを投げて、飛行中の相手を叩き落とすことができる。ホバーで滞空が可能。

◎原作のアニメの作風で、かなり人間くさい動きをしていたロボット。それだけに、ゲーム中での動きがどのように再現されるか注目していきたいところだ

ボルテスV（ファイブ）

搭載武器の多さを誇っていて、臨機応変な戦いができる機体。動きは遅めなのだが、リーチが長い武器でカバーできるようだ。必殺技の天空剣は、相手に近づいて斬りつける攻撃になるらしいぞ。

◎全身武器のようなロボット。どのような操作で数多い武器を使っていくのか? また、各ロボットごとの主題歌がBGMとして使われるらしい。これも期待大

シャイニング・ガンダム

人間独特の動きで格闘を得意とする機体で、連続技が決まりやすい機体になるらしい。必殺技のシャイニングフィンガーは、ゲーム中最強を誇る。スーパーモードの発動も忠実に再現されるようだ。

◎もともと原作のアニメが格闘ゲームに近いので納得の登場と言える。しっかり原作の声優が声をあてるらしいので、あの独特な必殺技のセリフも再現されるぞ

N64の3D格闘ACTに

- バンプレストオリジナルロボット/R-1
- オーラバトラー/ダンバイン
- 超獣機神/ダンクーガ
- 超電磁マシーン/ボルテスV
- ウォーカーマシーン/ウォーカーギャリア
- モビルファイター/シャイニング・ガンダム

熱き正義の心でジュテッカを倒せ!

ストーリー紹介

『スーパーロボット大戦』シリーズで、共に仲間として戦ってきたスーパーロボットの面々。このゲームでは、そのスーパーロボットどうしが戦うことになるのだ。彼らが戦う理由とは…? それは次から紹介するストーリーで語られている。

人類は今まで想像もつかなかった危機に遭遇する。後に〝エアロゲイター〟と呼ばれる敵からの無差別攻撃で、地球圏は混乱状態に陥れられた。地球側はエアロゲイターの神出鬼没な動きに対抗できず、戦局は悪化するばかり。地球側の劣勢が決定的になったとき、これ以上戦争によって地球の環境が悪化すると侵略の価値がないと考えたエアロゲイター側から、ロボットによる代理戦争が提案される。この一騎討ちに地球側が勝てばエアロゲイターは撤退、負ければ地球圏はエアロゲイターに支配される。そこで、エアロゲイターのロボット〝ジュデッカ〟と戦う、地球側の代表ロボットを選出するため「スーパーロボット・ファイト」と呼ばれる試合が開催される。

※画面は開発中のものです。

制作者ダリンが明かした新しい世界

テュロック

N64 アクション 容量未定
未定
未定

アクレイムジャパン '97年3月発売予定 9800円

各ステージに点在するワープホールは時空を超えた世界への懸け橋だった！

主人公の「テュロック」が時空の狭間に存在する世界を救うため、さまざまな武器を使って敵と戦う。舞台となる世界「ロストランド」にはジャングルや地下基地といったステージが何種類か用意されている。各ステージには青い光を放ち、おぼろげに揺らぎながら、見え隠れしている“ワープホール”が存在し、暗い空に稲妻の走る異次元空間へつながるゲートとなっている。そこには手助けとなるアイテムがたくさん置いてあるところや、敵の集団やトラップなど危険が待ち構えているところがある。

特定の場所にあらわれる。この先には何があるのか

とても異質な感じの漂う異次元の景色

ここから出るには来たときと同じくコレに飛び込む

敵が集団で待ち構えるところもあるぞ…コワ〜

このようなトラップなどもある。地形的にも難度の高いものが比較的多いのだ

デンジャラスゾーン

ターミナルとなる、特殊な場所へワープ

冒険を進めていくといろいろなところで「KEY」が手に入る。各ステージに隠されているすべての「KEY」を集めて、台座にはめ込むとそのステージへのワープの扉が開かれる。台座のある場所はすべてのステージに通じるターミナルのようなものになっていて、最終的にはそこの扉をすべて開けて、悪の破壊神「キャンペイナー」を倒しに行くのが目的だ。

手前に見える台座に、集めた「KEY」をすべてはめこむことができればワープの道が

見事、「KEY」をはめれば、ホラッ

ゲームの制作者がアメリカより来日！

『テュロック』チームの一員に直接インタビュー!!

ダリン・スタビントン
イグアナ・エンターテイメント社のエグゼクティブ・プロデューサーで開発の総指揮をとる人物。

制作者が語る、『テュロック』の魅力

アメリカから『テュロック』の開発チームの総指揮をとっている、イグアナ・エンターテイメント社のダリン氏が来日。アクレイム社に取材を敢行し、このゲームについての話などを直接聞いてみた。

――来年3月の発売に向けて、開発も順調に進んでいるようですが、制作者としてこのゲームのどんなところに注目して欲しいですか？

ダリン　まずはグラフィックですね。すごく細かいところまでこだわっているので、普通にプレイしていては気がつかないようなところまで、しっかりとアニメーションしています。例えば、洞くつでしずくが垂れるのを良く見ていると水が溜まってポチョンと落ちるところや、水になにかが落ちると波紋がサーッと広がるとか、水中を泳ぐシーンなどでは吐き出す泡まできちんとアニメーションさせています。また敵キャラクタの人間タイプのものは手足などがすべてパーツ分けされていて、プレイのたびにランダムで組み合わせが変わるので350種類以上のバリエーションがあります。

――パーツの組み合わせで敵の戦闘能力なども変わるのですか？

ダリン　そうです。それぞれのパーツには耐久性などの数値が決められていて、例えば、プロテクターの付いたパーツで組み合わせられた敵は防御力が高くなります。それと顔のパーツのデザインなんですが、これは『テュロック』の開発チームのメンバーをもとにしているので、襲ってくる人間はみんな『テュロック』チームの一員なんです（笑）。それと、敵の倒れ方にもいろんなバリエーションがありまして、撃たれたところを押さえながら前のめりに倒れる敵もいれば、苦しみもがきながら倒れていく役者な敵もいます。また主人公の『テュロック』が倒れたときに流れるムービーなどはプレイヤーの位置や向いている方向などを瞬時に計算して、その場の状況を忠実に再現するようにしたりするなど、視覚的に魅せるということにこだわりました。

○このように水面に水柱がたち、波紋が広がる。銃の薬きょうも飛ぶ

○銃弾を受け地面をはいまわる敵。ゲームに登場する敵はいろんな倒れ方で魅せてくれる

戦いを演出するのはプレイヤー自身

――ゲームをプレイするにあたっての楽しみとは？

ダリン　「ロストランド」を駆け抜けながら戦うというアクション的な部分もそうですが、なによりも探検という要素、この広大な規模の世界を、プレイヤーが好きなように演出できるというところに大きな楽しみがあると思います。演出というのも変な表現ですが、敵を倒すのにしても、走りながら四方八方を撃ちまくるとか、こっそりと後ろにまわり込んでナイフでしとめるとかいろいろと工夫できるんです。また崖を登ったり、水中を泳いだりとこの世界をプレイヤーは自由に行動することができるので、ゲーム中の各場面でさまざまな発見があるはずです。

――このゲームでは敵がすべて独自のAIによって動いているそうですが、ゲームのプレイ中、どのように影響してきますか？

ダリン　まず『テュロック』に登場する敵は視覚と聴覚によって周りの状況を認識しているので当然こちらの姿や足音などの物音に反応して襲ってきます。そしてAIの部分ですが、敵には自分の行動範囲、凶暴性といったパラメータがあり、それらの値によってしつこく追いかけてくる敵やあきらめの早い敵、またすぐに攻撃してきたり、じっくり様子を窺ったりと行動パターンが変わってきます。それと仲間意識という概念もあるので、同胞が襲われていると仲間が助けにきたりもします。これらの敵の特性をうまく利用すれば、敵対している種族同士を戦わせて敵の数を減らすというように、敵キャラクタの行動をコントロールすることによって、戦略的に戦いを演出することもできるのです。

○敵の視界に入らないところからこっそりと歩けば、発見されずに近づくことができる

N64のハードに対し、思うところを語る

――このゲームを開発するのにあたっての苦労点はなんですか？

ダリン　N64という新しいマシン、新しいテクノロジーでゼロからのスタートとなったことですね。前例などまったくありませんから。ゲームを作る前に、そのツールや必要となってくる機器などと、ゲームの開発と同時にマシン自体の研究開発も行っていた、というような感覚がありましたね。

――先日、任天堂が発表した周辺機器についてどうお考えですか？

ダリン　「振動パック」、あれにとても興味があります。実際、会場ではあれに夢中になってしまいました。『テュロック』でもぜひ、使いたかったですね。

○実際にプレイしながらいろいろ語ってくれた。本人もかなり楽しんでる様子

ファミマガ64&ボトムアップ連携企画始動!!

「64大相撲」（仮称）

N64初の相撲ゲームにキミの名を刻め！

ミニゲームアイデア大募集!!

ミニゲームの内容を考えてキミもゲーム制作に参加!!

来年秋の発売を目指し、着々と開発が進められているボトムアップの『64大相撲』（仮称）。ゲームの基本は相撲の取り組みだが、おまけ的な要素として6種類のミニゲームを楽しむこともできる。

今回は、ボトムアップの協力により、ミニゲームのアイデアを、ファミマガ64誌上で大募集！ 優秀なアイデアは『64大相撲』（仮称）のミニゲームに採用されるぞ。

みごと採用されると、発案者（つまりキミ!!）の名前が、エンディングなどのスタッフロールに表示される。開発スタッフの一員としてその名が刻まれるのだ！ もちろん、製品版もプレゼント。

採用される可能性が高いのは、相撲から離れすぎず、実現可能なアイデア。採用されなくても、楽しいアイデアにはボトムアップ賞やファミマガ64賞が贈られるよ。

最優秀賞	（1名）
製品版＋スタッフロール	
ボトムアップ賞	（若干名）
非売品スペシャルグッズ	
ファミマガ64賞	（若干名）
編集部特製グッズ	

採用者はスタッフロールにクレジットされる！

力士の立場で考えることも重要か

角界に新風を巻き起こせ！

キミのセンスをこのゲームにぶつけるのだ

ミニゲームは、ゲームモードのうち「大相撲モード」の中に含まれている。このモードでは、1月、3月、5月、7月、9月、11月に開催される本場所に出場して戦うのだ。そして、場所がない2月、4月、6月、8月、10月、12月にミニゲームが挿入される。

場所と場所の間に入るため、場つなぎ的な印象を受けるミニゲームだが、実は重要な役割を担っている。力士には「心」、「技」、「体」のパラメータがあり、戦いを通じて成長していくのだが、ミニゲームでもこの数値を上昇させることが可能。ミニゲームで良い成果を収めれば、それだけ次の場所での戦いが有利になるのだ。

ミニゲームは、「心」、「技」、「体」どれか1つのパラメータを上げるものだが、こだわる必要はナシ。1度に複数のパラメータを上げるものを考えてもいい。

基本パラメータ
心
技
体

場所	（開催地）
1月場所	（東京）
3月場所	（大阪）
5月場所	（東京）
7月場所	（名古屋）
9月場所	（東京）
11月場所	（福岡）

鋭意開発中のN64用ゲームに、キミの案が盛り込まれる！ プレイヤーではなく、制作者になるのだ!!

ミニゲームで鍛えれば少しずつ強くなる

パラメータをアップさせる！

「心」はここ一発の粘り、「技」は技の決まりやすさ、「体」は体力に影響

 ※画面はすべて開発中のものです

季節感や地方色を活かしてネタを楽しく発展させよう

アイデアは、相撲ネタなら絶対OKというワケではない。ミニゲームが入る月や、場所が開催される地域の特徴、名物などの要素を取り入れ、楽しく発展させていくことが大事なのだ。ボトムアップによるミニゲーム案を参考にして、独創的なものを考えてほしい。

メーカー案特別公開「ちゃんこでごっつぁん」

メーカーによる好例がコレ。まずちゃんこ鍋を題材とすることで、相撲らしさをアピール。内容もわかりやすく、指定された具を探して食べるというシンプルなものだが、制限時間が設けられ、ミスするとタイムロスするために緊張感がある。食べた具の数が多いほど「体」のパラメータが上昇するという点も、ミニゲームとしての意味がある。3Dスティックで力士の手を動かすという点も楽しい。

「ちゃんこでごっつぁん」イメージイラスト

次に食べるもの
タイムカウント
いくつ食べたかのカウント
46
02
ちゃんこ鍋
具材
おはし
力士の手

制限時間内に食べまくれ!

応募のきまり

1人で何通応募してもOKだけど、はがき1枚につき1つのアイデアを記入すること。ただし、封書による応募の場合は1通に複数のアイデアを入れてもかまわない。

応募の際は、はがきの裏に①ミニゲームのタイトル、②ミニゲームの内容（月や開催地を考えている場合、それも記入）、③ミニゲーム画面のイメージイラスト（簡単なものでよい）、④操作方法、⑤どのパラメータに関係するかという必要事項の他、住所、氏名（ペンネームもあれば記入）、年齢、電話番号も忘れず書く。はがき、封書ともにあて先は左記のとおり。

締め切りは'97年1月24日（当日消印有効）で、'97年3月21日に発売されるファミマガ64誌上で選考結果を発表する。

※応募作品に関する著作権、および一切の権利はボトムアップと当社に帰属します。

50円
105-□□
東京都港区東新橋1-1-16
T-M
ファミマガ64編集部
『64大相撲』ミニゲーム係

①ミニゲームのタイトル
②ミニゲームの内容
③ミニゲーム画面のイメージイラスト
④操作方法
⑤どのパラメータに関係するか

住所　氏名
年齢　電話番号

締め切り1月24日（当日消印有効）

ファミマガ64&ハドソン連合企画『スーパーパワーリーグ4』大会結果発表!!

応募総数1473通の激戦

ファミマガNo.4・5合併号にて開催を告知し、去る10月31日に締め切られた『スーパーパワーリーグ4』大会。ペナントモードで130試合を消化したパスワードを送ってもらったのだが、その数はなんと1473通！ リセットなし、エディット選手なしという厳しい条件だが、上位入賞者は左記のとおり全員が勝率10割！ このため、打率を基準にして順位が決められた。上位10名は、『パワーリーグ64』（仮称）に何らかの形で名前が登場するのでお楽しみに。

順位	名前	成績	賞品内容
優勝	奈良県　森本　祐貴	打率：9割8厘	①『パワーリーグ64』（仮称）のゲーム画面に名前が出る ②『パワーリーグ64』（仮称） ③ニンテンドウ64本体　④ハドソンオリジナルグッズ
第2位 第3位	千葉県　関口　貴弘 神奈川県　大矢　昌紀	打率：8割6分9厘 打率：8割6分4厘	①『パワーリーグ64』（仮称）のゲーム画面に名前が出る ②『パワーリーグ64』（仮称） ③ハドソンのソフトで好きなもの3本（ハードは何でもOK） ④ハドソンオリジナルグッズ
第4位 第5位 第6位 第7位 第8位 第9位 第10位	広島県　中野　雄二 埼玉県　菅沼　利光 京都府　小根田　正雄 神奈川県　林　季範 大阪府　梁　昌浩 三重県　山本　昌弘 東京都　白井　創	打率：7割7分4厘 打率：7割7分1厘 打率：7割4分6厘 打率：7割9厘 打率：7割 打率：6割9分7厘 打率：6割9分6厘	①『パワーリーグ64』（仮称）のゲーム画面に名前が出る ②『パワーリーグ64』（仮称） ③ハドソンオリジナルグッズ
最優秀打率賞	奈良県　森本　祐貴	打率：9割8厘	優勝と重複のため、賞品は優勝賞品に含まれるものとする
最優秀防御率賞	東京都　鶴田　栄一 山口県　有薗　真澄	防御率：0．00 防御率：0．00	ハドソンオリジナルグッズ
最多ホームラン賞	神奈川県　大矢　昌紀	本塁打：1243本	第3位と重複のため、賞品は第3位賞品に含まれるものとする

勝率10割の猛者たちによるデッドヒート!

※その他、勝率上位500名に関しては「ハドソン公式認定証」の発送をもって発表にかえさせていただきます。

Nintendo GAME BOY

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

容量4M
パスワード・バックアップ

97年2月発売予定!!

ゲームボーイで跳ねまくり!

壊しまくりの
パズル・アクション見参!!

チャルボ55™
SUPER ★ PUZZLE ★ ACTION

メーカー希望価格
3,800円(税別)

日本システムサプライ株式会社
〒564 大阪府吹田市江坂町1-23-20 第二水川ビル6F
TEL. 06-338-9185(代)

ゲームの最新情報はこちらで。
URL : http://www.titan.co.jp

Nintendo
GAME BOY
スーパーゲームボーイ対応ソフト

STAR★FISH

ゲームボーイになった。

スーパーブラックバス2がなった！ポケットに入って楽しくなった！リアルさそのまま嬉しくなった！

'94年に発売され、大ヒットを飛ばしたあの「スーパーブラックバス2」がいよいよゲームボーイになる。トップビュー（上からの視点）で描かれたファイトシーンや初心者にやさしいリアルタイムアドバイスなど、好評のシステムを採用。綿密なデータをもとに、魚との駆け引きやトーナメントでの興奮を味わえる。シリーズ最新作はズバリ「小さくたってでっかい」ぞ！コンパクトな画面上からはじける楽しさは、本格派のフリーク達もきっとうなずくはず。今年のオフはきっとウキウキが待っている。

トップビューによる
ファイトシーンは迫力満点！

キーパーサイズの
バスを釣り上げたぞ。

ボートに乗って湖を自由自在。
ポイントを探すのも腕前のうちだ。

12月27日
ON SALE

スーパーブラックバスポケット

価格4,980円（税別）
8メガ・バッテリーバックアップ

開発／株式会社スターフィッシュ
発売／株式会社スターフィッシュ販売
●お問合せ●03-3409-5088

スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN DECEMBER

本格ファンタジーシミュレーションが遂に登場!

感動のストーリーと、戦略性の高い戦闘が楽しめる。
大好評、竹井正樹氏のキャラデザインによる
本格派ファンタジーシミュレーションが
スーパーファミコンに移植され
遂に登場!

1996年12月27日発売

スーパーファミコンマウス対応

elf エルフ

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

©エルフ 1994
©バンプレ企画 1996
©BANPRESTO 1996

Dragon Knight 4

ドラゴンナイト4

絶対この恋、実らせてみせる!!

どうきゅうせい 同級生2

パソコン版で大ヒットした「同級生2」が、
オリジナルシナリオで遂に登場する!
さらに竹井正樹氏描き下ろしによる
スーパーファミコンだけの
オリジナルキャラクターも追加された。

1997年3月発売予定

スーパーファミコンマウス対応

elf エルフ

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

©エルフ 1995
©バンプレ企画 1997
©BANPRESTO 1997

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祭日を除く)

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

T&E SOFT

転ガルタノシめ 新発バイ！

パズルゲームは、落ちモノから転がし系へ。
全く新しい楽しさがいよいよ誕生。
これからハマるなら「クオンパ」だ。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

Cu On Pa SFC
クオンパ

人類初、コロガシパズル。

ノーマルモード

ライフの続くかぎり、ライフパネルを消し続けるゲームだ。

イージーモード

パネルの色が3色だから誰でもカンタンに始められるぞ。

パズルモード

詰め将棋のように、決められた手数でライフパネルを消そう。

■スーパーファミコン用パズルゲーム
クオンパSFC 予定価格 6,800円(税別)

新製品情報テレフォンサービス/052-776-8500
ユーザーサポート専用テレフォン/052-773-7757
株式会社 ティーアンドイーソフト

切手で
タイムトラベル

郵便局

ふるさとの味わいが息づく手づくりおもちゃ。干支にちなむ郷土玩具を題材とした年賀切手を紹介しよう。

TIME TRAVEL

1953 ▼ 1957 ▼ 1970 ▼ 1983 ▼ 1984 ▼ 1985 ▼ 1990 ▼ 1996

★三春駒（福島県）

この木馬がつくられている三春地方は、馬の産地として有名だった。
1953年12月25日発行
昭和29年用年賀切手

★いぬはりこ（東京都）

東犬とも呼び、子供の誕生祝いや安産を願う贈り物に使われてきた。
1957年12月20日発行
昭和33年用年賀切手

★ウリの木の猪（新潟県）

ウリの木の樹皮は、この地方で農作業用の雨具をつくる材料だった。
1970年12月10日発行
昭和46年用年賀切手

★小槌乗りねずみ（滋賀県）

小幡地方では、素朴な土人形が江戸時代からつくり続けられている。
1983年12月１日発行
昭和59年用年賀切手

★作州牛（岡山県）

この地の名産である和牛の姿を、大小の竹を使って形づくっている。
1984年12月１日発行
昭和60年用年賀切手

★神農の虎（大阪府）

神農は中国の医薬の神様。病気よけの祈願につくられるようになった。
1985年12月２日発行
昭和61年用年賀切手

★羊鈴（佐賀県）

伝統工芸家の手によって戦後、鹿島市の能古見地方で誕生した郷土玩具。
1990年12月３日発行
平成３年用年賀切手

平成9年用寄附金付お年玉付

50円郵便切手

80円郵便切手

平成9年用年賀

50円郵便切手

80円郵便切手

切手の意匠は、50円郵便切手が沖縄県を代表する郷土玩具〈沖縄張り子・闘牛〉、80円郵便切手が香川県の伝統的な風習にもとづく〈高松嫁入人形・牛乗り子供〉だよ。

来年用の年賀切手が11月15日に発行されているよ。早めに年賀状の準備をしておこうね。

ワクワク切手塾 レッスン5

切手の入手方法はいろいろあるよ！

◆**郵便局で購入する**／現在使われている普通切手や、新しく発行される切手は郵便局で買えるよ。

◆**使用済み切手を集める**／家にある古い手紙などをチェック。珍しい切手が見つかるかもしれないよ。

◆**友だちと交換する**／同じ切手があったら収集仲間と交換。いろいろな切手情報も交換しあおう。

◆**切手ショップを利用する**／手に入りにくい切手の場合は、切手ショップを利用してみる方法もあるよ。

ファミマガ64 ランキングBOX

人気ゲームは？ 売れてるゲームは？ 知りたい情報が一目でわかる!!

前人気 読者評価 売り上げ

2強の後を次ぐのは『ゼルダの伝説64(仮称)』か!?

発売直前の『マリオカート64』と『ドラクエIII』。今週は、先週から54ポイントダウンした『ドラクエIII』を『マリオカート64』が抜き返し、首位を奪還した。前人気としては今がピークと思われる両者。今後は、じりじり後退すると予想される。そこで気になるのは、2強の去ったあと、トップ20を引っぱっていくタイトルは何かということ。最近の状況から考えると、今週6位の『実況パワフルプロ野球4』や7位の『がんばれゴエモン5～』あたりが妥当だろう。それとともに、今後の首位争いに大きく関与してきそうなのは、今週の注目ソフト『ゼルダの伝説64(仮称)』だ。ゲーム内容の詳細は未定だが、新着画面の公開だけで、いきなり3位に食い込む勢い。今後のランキングを制する可能性を、十分に秘めたタイトルと言える。

今回の注目ソフト ゼルダの伝説64(仮称)

FCディスクシステムに始まり、GB、SFCと、時代とともにハードを乗り換えてきた、『ゼルダの伝説』。N64ディスクドライブ対応となる最新作では、我々にどんな奇跡を見せてくれるのか。

●3D空間にたたずむリンクの姿はファンなら涙モノ。プレイできるのはいつの日か

Reader's Request TOP 20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
2	1	マリオカート64 ゴール目前！ チェッカーフラッグはオレのもの!!	N64 任天堂 12月14日 9800円(別)	403
1	2	★スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ… 発売直前で首位防衛ならず。しかし、371点は立派	SFC エニックス 12月6日 8700円(別)	371
—	3	ゼルダの伝説64(仮称) 公開された情報は微量でも、初登場3位はさすが	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	138
8	4	MOTHER3(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	123
10	5	★桃太郎電鉄HAPPY	SFC ハドソン 12月6日 8300円(別)	121
5	6	実況パワフルプロ野球4	N64 コナミ '97年2月28日 9800円(別)	113
9	7	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～	N64 コナミ 発売日未定 価格未定	98
5	8	ストリートファイターZERO2	SFC カプコン 12月20日 7800円(別)	84
12	9	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 3000円(別)	79
15	10	金田一少年の事件簿(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	74
24	10	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	SFC アスキー 12月20日 8800円(別)	74
13	12	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	71
11	13	ヨッシーアイランド64(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 9800円(別)	69
15	14	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 3000円(別)	62
22	15	スターフォックス64	N64 任天堂 発売日未定 9800円(別)	52
13	15	同級生2	SFC バンプレスト '97年3月未定 7980円(別)	52
17	17	スーパーボンバーマン5	SFC ハドソン '97年2月28日 6980円(別)	47
21	18	ああっ女神さまっ	SFC ケイエスエス 発売日未定 価格未定	42
19	19	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	N64 コナミ 12月20日 9800円(別)	39
31	19	G・O・D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	SFC イマジニア 12月20日 7980円(別)	39

※Reader's Requestは№12のアンケートハガキ1000通を12月5日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は№13の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

今回は5本が対象ソフトとなっている。数は少なめだが、N64、SFC、GBとハードは多彩。しかも、ほとんどが前人気の高かったタイトルだけに、結果が注目される。なかでも『ワンダープロジェクトJ2』は、他のN64とは毛色の異なる作品として、どう評価されるか興味深い。N64ソフトはこれで通算5本目となるが、先の4タイトルは、総合得点の高いものばかり。『J2』はどこまで点数を伸ばせるだろうか。また、『スーパードンキーコング3』や『風来のシレンGB』も気になるところ。両者ともに、前人気では3位まで食い込んだ経歴がある。プレイした人たちの反応はどうだろう。

さっそく結果を見てみよう。まず『J2』だが、実に総合で24点台をマーク。『スーパーマリオ64』に次ぐ、第2位の好成績を収めた。プレイした人たちの満足度の高さがうかがえる。次に『スーパードンキーコング3』だが、こちらもなかなかの好成績。総合で23点台をはじき出し、23位をマークした。さらに、『風来のシレンGB』だがこちらの結果は実に衝撃的！　総合得点23・74は、なんと今期最高。今期の締め切り間近に『ポケットモンスター』を抜いて、GB部門の首位に躍り出た！

N64 ワンダープロジェクトJ2

エニックス	11月22日	9800円(別)
アドベンチャー	総合	24.41(2位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.53②	4.06②	3.56②
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.90③	4.21②	4.14③

✪アニメーションの美しさとともに、ジョゼットのかわいさもウリの1つ

SFC スーパードンキーコング3

任天堂	11月23日	6800円(別)
アクション	総合	23.21(23位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.14㉖	3.80⑳	3.99⑨
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.85⑯	3.89㉚	3.55(54)

★美しいグラフィックにおどろき！　こんなゲームが作れるんだったらSFCもまだまだいけると思うけど…。（和歌山県／清水博章）★DKコインなどが取りにくくなっていて燃える。ボーナスステージの難しさの強弱が激しい。（東京都／木村篤敬）

GB 不思議のダンジョン風来のシレンGB-月影村の怪物-

チュンソフト	11月22日	3900円(別)
ロールプレイング	総合	23.74(1位)
キャラクタ	音楽	買い得
4.02③	3.80①	4.08①
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.63⑦	4.25①	3.96①

★SFCの『シレン』よりもストーリーがしっかりしていて、とてもおもしろい。（香川県／森本裕之）★フェイの問題が100問もあって、とてもやりごたえがある。（大阪府／山下かおり）★いつでもどこでも楽しめるのがいいです。（東京都／滝沢智也）

ワンダープロジェクトJ2
とことんやり込みゲーム評価

今回のお題は『ワンダープロジェクトJ2』。プレイヤーは機械の少女"ジョゼット"とコミュニケーションをとり、彼女に人間らしい行動や感情を教えていくというアドベンチャーだ。SFCの前作も人気が高かったが、今回はとくにN64ということもありアニメーションなど、グラフィック面での進歩が注目された。届いた感想でも、やはりグラフィックの良さをあげるものが多かった。また、主人公が女の子ということで、見た目のかわいさや感情移入に関して、ハマったという男性諸君も少なくなかったようだ。

●前作から大好きなソフトで、ずっと続編を待っていました。前作から美しかったグラフィックは、N64になって、よりすばらしくなり（特にメカのかっこよさとクライマックスのアニメシーン、音楽もとてもよかったです。主人公が女の子になって感情移入の度合いも高く、ゲームを続けるうちに彼女が妹のように思えました。実際ジョゼットと会話しているだけで楽しいです。エンディングは泣かされました。（東京都／しーま）

●私にとっては名作です。とてもよかったです。何と言ってもプレイヤーが登場人物になれて、ただプレイするのではなく、参加できる感じがよかったです。イベントも1つ1つでなく、一度に3つ4つと進められるので、好きなとこ

GB ドンキーコングランド

任天堂	11月23日	3000円(別)
アクション	総合	21.37(12位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.77⑨	3.50⑦	3.67⑦
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.53⑫	3.52⑭	3.38⑪

★SGBでなくGBでやっているとき、走っていると敵の見分けがつかなくなり、しょうもないミスをしてしまうことがある。（京都府／世川友裕）★『ドンキーコングGB』より見やすくなってグッド。しかし、内容はさみしい。（岡山県／白神睦久）

GB 原人コレクション

ハドソン	11月22日	3980円(別)
アクション	総合	19.51(19位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.40⑲	3.19⑰	3.26⑱
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.07㉔	3.33⑲	3.28⑱

✪GBの『原人』シリーズ3本が楽しめる、まさに原人づくしのソフト

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のニンテンドウ64の5本、スーパーファミコンの180本、ゲームボーイの24本、バーチャルボーイの5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

ろから遊ぶことができる。ジョゼットも、何もしなくてもどんどん話しかけてくれるのでおもしろいです。質問の意味がわからないものがありましたが、知識の量や感情によって言葉が変わるので、まるで人間のようです。後編(第2部)になると、3D面以外は何もできなくなってしまうのが少し残念でしたが、ストーリーはすごくよかったので満足しています。最後に、ジョゼットや他のキャラクタの声が、もっとあったほうがいいと思いました。ただ、あんまり多すぎてもどうかと思うので、このくらいでよかったのかも…。

(神奈川県／服部つかさ)

●すっごくハマりました。キャッチフレーズどおり、僕は彼女をほっとけなくなってしまいました。ときどき、本物の女の子みたいに話しかけてくるので、僕も思わず話しかけてしまいます。今回は、前作で謎だった「J」の秘密が明らかにされたのがよかったです。まさに、至れり尽くせりのデキでしたが、コミニュケーション編の海底探索は、広さのために位置をつかめず、苦労しました。「海図はないのか?」と考えたぐらいです。

(神奈川県／土橋博樹)

●前作をはるかに凌ぐアニメーションに驚いた。まるでジョゼットが本当にテレビの中で生きているようだった。オープニングの演出や第2部のストーリー編など、まるで映画を見ているようで、本当に感動した。N64の歴史に残る、最高の1本だと思う。

(埼玉県／藤本正太郎)

●人物の動きが非常に滑らかで良い。自由度の高さも良い。しかし、ジョゼットがあまりしゃべらないので、感情移入がしにくかった。

(愛知県／水谷航)

●会話をするときにジョゼットが前に出てきてしゃべるので、彼女をグッと身近に感じられる。操作に関しては、イベントのときは片手でできるので楽。ただ、ダンジョンの分かれ道では、3Dスティックを使っているわりにはカクカクしている。もっとスムーズに進めれば良かった。あと、マップ表示もほしかった。

(群馬県／しゃにむに)

●文句なしのできだった。何もしなくても、ジョゼットを見ているだけで楽しい。要所のみ声が出るのも、逆に印象が強く残ってよかった。すべての点で優れた作品だと思う。

(東京都／オーギ)

●久しぶりに感動するソフトに出会いました。ラストでは思わず涙してしまうほどでした。アニメーションがスムーズで気持ち良く、ジョゼットがとても人間らしいので、自分でも怖くなるくらい感情移入していきました。とてもすばらしい、何かを与えてくれるゲームだと思います。

(神奈川県／ハニワケ原)

Ⓞジョゼットが近よってくると、胸がドキドキしてしまう人もいるのでは?

●「君は彼女をほっとけない」というキャッチコピーにウソはなかった。ストーリーやシステム面がやや一本調子で、あいまいなところがありますが、このゲームに関しては、それが結果として良い方向にむかっていると思います。

(大阪府／岡周二)

●前作から大きく変わった点と言えば、主人公の物事に対する反応だろう。好感触だとカワイイ感じになり、そうでないと怒ったり、泣いたりと、人間味のあるさまざまな表情があって好感がもてる。ストーリーはまあまあ。マルチエンディングでないのが残念だ。

(埼玉県／Mマスター)

●グラフィック面ではN64の性能を思い知らされた。会話はリアルで、本当にジョゼットと話しているみたいだった。

(鳥取県／森本直樹)

●前作もすごくおもしろかったけど、今回もすごかった。操作性に少し難を感じるところがあったけど、慣れてしまえば、それほど気になりませんでした。値段がちょっと高かったけど、コントローラーパックがついているし、このデキなら納得です。ジョゼットとの会話も楽しいしね。感動しすぎるのでハンカチは必需品です。

(新潟県／西洋司)

●前作も今回も絶対におもしろいと思う。ストーリーは感動するし、イベントをクリアしたときはうれしくてたまりません。また、前作のキャラクタが登場したのがうれしかったです。『J2』でお気に入りのイベントは、ジャイケルのダンスとシーバです。

(福島県／根本和幸)

●クリアしたあと、すごく感動して、しばらく呆然としていました。特に、あの最後の場面が忘れられません。

(宮城県／横山真)

Ⓞシーバやドルフィン号など、3Dのグラフィックもプレイヤーをうならせる

●オープニングからすごく引き込まれた!! お話アドベンチャー、テレパシーが楽しい! でも、なかなか当たらなくて、友好度が減っていく(涙)。

(兵庫県／野瀬智子)

●ジョゼットに、こちらが見えないのをいいことに、美人で頭のいいお姉様というふうにした。しばらくしてジョゼットが「人間顔じゃないよね」と質問してきたので、「はい」と答えたら、「でも、自分はきれいだと思ってるんでしょ」と言われた。…一本とられたわ。ジョゼットかしこい。

(愛知県／山崎真樹)

●ジョゼットはプリンを容器ごと食べる…。

(三重県／大中宰)

●3Dダンジョンで、構造が複雑だったのと、敵が強すぎたのが残念だった。あとは文句なし。エンディングも感動して泣いてしまいました。すばらしいゲームだと思う。

(埼玉県／吉田浩美)

●まず、オープニングデモがすごい! それから、ジョゼットのしぐさがカワイイ! でも、ストーリーが短い…。第1部では、もっとコミュニケーションしたかった。第2部の終盤とエンディングは感動で涙ポロポロ。絶対、N64で続編を出してほしいです(ちょっと気が早いかも)。

(広島県／柿村元成)

●まだまだ作り込める感じがします。2Dと3Dの混ぜ込みがもっと多くても大丈夫だと思います。個人的には、ジョゼットがポリゴンじゃなくて、よかったと思っています。

(石川県／吉松靖祐)

みんなの意見を待ってるよ!

リーダーズランキング96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。次号のお題のソフトは『スーパードンキーコング3』。官製はがきに、『スーパードンキーコング3』の感想や批評(良いところ、悪いところをなるべく具体的に)と、住所、氏名(あればペンネームも)、年齢、電話番号を明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング96係まで。対象ゲームのイラストも大歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他のソフト(『風来のシレンGB』など)についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは12月18日(必着)。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 11/18～11/24

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	192
2	★不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	99
3	ポケットモンスター	GB	任天堂	64
4	★ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	61
5	★ドンキーコングランド	GB	任天堂	18
6	テトリス	GB	任天堂	15
7	ウェーブレース64	N64	任天堂	9
8	ピクロス2	GB	任天堂	9
9	スーパーマリオ64	N64	任天堂	8
10	★原人コレクション	GB	ハドソン	7
11	ヨッシーのパネポン	GB	任天堂	6
12	Parlor! Mini 廉価版	SFC	日本テレネット	6
13	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	6
14	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	5
14	役満	GB	任天堂	5
16	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	5
16	星のカービィ2	GB	任天堂	5
18	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	4
18	パネルでポン	SFC	任天堂	4
20	牧場物語	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)	4

今週発売された新作は5本。そのすべてがランクインを果たし、久しぶりに活気あるランキングとなった。ポイントから見ても、上位を固めた新作の人気は確かなものと言えるだろう。

○堂々首位の「スーパードンキーコング3」。グラフィックのクオリティは「2」からさらにアップしている

N64 注目の新作『ワンダープロジェクトJ2』が4位をマーク。発売直前の前人気で3位ということを考えれば、妥当な順位と言える。ただ、思ったよりポイントが低いのは事実。今後のポイント変動が気になるところだ。

SFC 『スーパードンキーコング3』が2位に100点近い差をつけて1位を獲得。まさに圧勝といった感じ。タイトル発表から発売までかなり早足だったが、やはり人気シリーズの強みか。

GB 『風来のシレンGB』が高得点で2位をマーク。そのほか『ドンキーコングランド』と『原人コレクション』が、それぞれ5位と10位に初登場。最近の新作の力不足で首位に君臨していた『ポケモン』も、さすがに今回は3位と順位を落としている。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 11/25～12/1

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★Parlor! Mini4	SFC	日本テレネット	86
2	スーパードンキーコング3	SFC	任天堂	85
3	ポケットモンスター	GB	任天堂	50
4	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	35
5	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	19
6	テトリス	GB	任天堂	18
7	スーパーマリオ64	N64	任天堂	14
8	★スーパー人生ゲーム3	SFC	タカラ	13
9	★栄光のセントアンドリュース	N64	セタ	10
9	ドンキーコングランド	GB	任天堂	10
11	★ナムコギャラリーVol.2	GB	ナムコ	8
12	Parlor! Mini 廉価版	SFC	日本テレネット	8
13	ヨッシーのパネポン	GB	任天堂	6
13	ピクロス2	GB	任天堂	6
15	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	6
16	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	5
16	役満	GB	任天堂	5
18	海のぬし釣り	SFC	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)	5
18	ぷよぷよ	GB	バンプレスト	5
20	ウェーブレース64	N64	任天堂	4

今週は7本の新作が発売され、そのうちの4本がランクインを果たしている。上位陣はポイントをやや落としながらも、先週とほぼ変わらず。初登場のタイトルは、1つを除いて中間の順位に止まった。

○今週首位の「Parlor! Mini 4」。収録機種の1つ「大工の源さん」が、人気の原因のようだ

N64 新作『栄光のセントアンドリュース』が9位に登場。しかし、ポイントは低めで、今後のランクインには不安が残る。また、先週初登場で4位の『～J2』は、ポイントを40近く落として5位に後退している。

SFC 『Parlor! Mini4』が、『スーパードンキーコング3』を1ポイント差でかわして首位を獲得。『ドンキー3』が、品薄の影響でポイントを落としたせいもあるが、『～Mini4』の86ポイントもなかなか。人気の高さがうかがえる。

GB 先週上位の『風来のシレンGB』が4位、『ドンキーコングランド』が9位に後退したのに対し、『ポケモン』は3位をキープ。この持続力には、ただただ驚かされるばかりだ。

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

新鮮なお役立ち情報をお届けするコーナー

ファミマガジャーナル アール

INFORMATION
EVENT GOODS
MOVIE

大人気の『マリオカート64』で耳より情報があるぞ。恒例のスペースワールドグッズプレゼント大放出やミニ四駆ネタにも注目!!

CAMPAIGN

「マリオカート64タイムトライアルキャンペーン」を実施!!

ファン待望のN64ソフト、『マリオカート64』がいよいよ12月14日に発売。この発売を記念して任天堂では「マリオカート64」による「タイムトライアルキャンペーン」の開催が決定したぞ。詳細は次のとおり。

キャンペーンを実施する期間はソフトの発売日である平成8年12月14日から、平成9年2月2日まで。まず全国に約5600店あるキャンペーン参加店で「マリオカート64」を買って「タイムトライアル参加カード」をもらおう。そのカードがないとキャンペーンに参加できないぞ。お店に直接聞いてみたり、インターネットの任天堂ホームページでキャンペーン参加店を確認しておこう。『マリオカート64』と「タイムトライアル参加カード」を入手したら、左上の"参加の手順"のように手続きをする。登録は1人1回限りしかできないから注意。その登録したタイムが任天堂公認の1分30秒以内であれば、その場で「特製ライセンスカード」がもらえるぞ。ほかにも参加者全員の中から抽選で1万名に「ゴールドコントローラ」が当たる特典もあり。そしてキャンペーン終了後には、上位100名の氏名とタイムがゲーム雑誌やキャンペーン参加店の店頭で発表される。さらに上位10名の人はテレビ東京系の番組「64マリオスタジアム」で開催される、グランドチャンピオン大会に招待されるのだ!

参加の手順

①「マリオカート64」をキャンペーン参加店で購入して、「タイムトライアル参加カード」をもらう

②そして購入した『マリオカート64』をプレイ、ガンガン腕を磨く

③フラワーカップのマリオサーキットでの、自己ベストタイムをカードに記入する

④カードといっしょにそのタイムを記録したカセットを、購入したお店に持っていく

タイムが登録される

○タイムトライアルモードでタイムを叩きだせ

MAP SELECT
ベストレコード 01'26"36 ヨッシー
FLOWER CUP
ベストラップ 00'28"56 ヨッシー
キノピオハイウェイ
フラッペスノーランド
チョコマウンテン
マリオサーキット

○フラワーカップのマリオサーキットで競う

豪華賞品をゲットしよう!

任天堂公認タイムをクリアした人にもれなく

特製ライセンスカード

マリオカート64 LICENCE CARD
マリオカート64 マリオサーキットにおいて任天堂公認タイムをクリアしたことを証明します。

○任天堂の認定タイムをクリアするともらえる。ただし数に限りがあるので早めに登録したほうがいいかも

参加者全員の中から抽選で10000名に

N64ゴールドコントローラ

○こちらはキャンペーン終了後、参加者全員の中から抽選で当たる。金色に輝くコントローラはイバリ度特大!

さらに上位10名はグランドチャンピオン大会に出場できる!

○キミにもグランドチャンピオン大会に出場してテレビに出るチャンスがある!

PRESENT
大盛況だったスペースワールド参加各社より読者プレゼント

任天堂の新作ソフトを発表するイベント「NINTENDO64スペースワールド'96」が去る11月23日・24日の2日間、千葉県にある幕張メッセで開催されたぞ。イベントに参加するメーカーは毎年この日のためにいろいろなグッズを用意するけど、ファミマガ64編集部ではそれらを集めて読者のみんなにプレゼント！　イベント会場でしか手に入らない貴重なものばっかり。どんどん応募してね。

●発売されていない新作ゲームが遊べた

任天堂提供
N64「新作ソフト紹介ビデオ」
50名

●これから発売される予定のN64ソフトの映像が満載。実際に動いてるゲーム画面を見ることができる。何度見ても飽きないよ

●やっぱり動いているゲーム画面は迫力が違う！　早くプレイしたくなる〜

トミー提供
『みどりのマキバオー』オメン
20名

●サラブレッドとは思えないオチャメ顔をしたオメンなのだ

セタ提供
『栄光のセントアンドリュース』カレンダー&テレカ
5名

●緑が美しいゴルフ場の写真がついている

コトブキシステム(ケムコ)提供
『スヌーピーのはじめてのおつかい』ポスター
10名

●このゲームのために描き下ろされたカワイイポスター。スヌーピーファン注目

日本システムサプライ提供
『キャバリーバトル3000』カレンダー
10名

●一風変わったレースゲームとなりそうな『キャバリー〜』のカレンダーなのだ

イマジニア提供
『超空間ナイター　プロ野球キング』ノート
15名

●デフォルメされたポリゴン選手が活躍する野球ゲームのノートだぞ

EVENT
東京サンリオピューロランドで「激走！ミニ四駆ウルトラサーキット」開催

小さいボディだけど、そのスピード感とさまざまなパーツによるセッティングの楽しさで、すごい人気のミニ四駆。そのミニ四駆ファンのために、東京都多摩市のサンリオピューロランドで「激走！　ミニ四駆ウルトラサーキット」というイベントが開催されるのだ。

これはサンリオピューロランドの特設会場に設置されたサーキットで、初心者から上級者までそれぞれの楽しみ方で自由にマシンを走らせてもらおうというもの。期間は12月24日から平成9年1月6日までの毎日と、平成9年1月7日から2月11日までの土・日曜日と祝日。会場内には5つの異なったサーキットが用意される。まだ詳細は決まっていないが、タイムを競うレース大会なども企画中。ぜひ自慢のマシンで参加したいね。

●これはあまりの人気にゲーム化された「ミニ四駆シャイニングスコーピオン〜」

自慢のミニ四駆で参加しよう！

●世界で一台だけの自作マシンで参加だ

「サンリオピューロランド」営業内容

営業時間：平日　10：00〜17：00
土日・祝日　10：00〜20：00
※ただし、12月24日(火)〜31日(火)と'97年1月1日(水)〜6日(月)は、10：00〜20：00
12月の休館日：18日(水)・19日(木)
'97年1月の休館日：8日(水)・9日(木)・16日(木)
23日(木)・30日(木)
交通アクセス：京王線、小田急線、多摩センター駅下車徒歩5分　中央高速・国立インターより約9km
問い合わせ先：☎0423-39-1111
／サンリオピューロランドゲストセンター

プレゼント
「サンリオピューロランド」入場チケット
5組10名

CD VIDEO & BOOK

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション3

●キングレコード／12月21日発売／3000円(込)

CD

好評のシリーズ第3弾。10曲すべてが新曲のうれしい内容。初回限定版はピクチャーCD。

ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.7

●キングレコード／12月21日発売／3000円(込)

CD

文化放送で放送中のステレオドラマのCD第7弾。新企画「ツイパラ人物名鑑」も収録。

実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～ オリジナルゲームサントラ

●キングレコード／12月21日発売／2200円(込)

CD

ギャグとパロディ満載のシューティングゲーム、そのPS版のゲームサントラ版。

KEY THE METAL IDOL RADIO PROGRAM #1「友だち」

●ポニーキャニオン／12月16日発売／2500円(込)

CD

超人気の「KEY～」がラジオドラマになった。全4枚のCDシリーズ第1弾発売開始。

ドラマ全集 ハーメルンのバイオリン弾き 第1楽章－1

●ポニーキャニオン／12月16日発売／1800円(込)

CD

コミック、そしてアニメと人気上昇中の「ハーメルン～」のドラマCDの第1弾だ。

ORIENTAL MAGNETIC YELLOW O.M.Y.

●ポニーキャニオン／12月16日発売／1500円(込)

CD

80年代にヒットしたYMOのパロディ。メンバー3人はゲームサウンドクリエイター出身。

NINKŪ－忍空－⑫ 亥の巻

●ポニーキャニオン／12月16日発売／4800円(込)

VIDEO

独特の持ち味で人気の格闘アニメのTVシリーズを収録。全12巻のうちの最終巻がいよいよ発売される。

ときめきメモリアル スーパーコレクション 特別限定版

●新紀元社／12月17日発売／4900円(込)

BOOK

「ときめも」ファン垂涎のグッズ、イラストを大紹介。付録にセル画もついて永久保存にしたい限定版。

GOODS

「NINTENDO64」を収納できるグッズが新発売!!

きちんと整理しよう！

モリガングよりN64用のお役立ちグッズが発売される。部屋の整理整頓に使えるぞ。まずはN64を収納する「64システムラックDX」。意外と置き場所に困るN64本体とコントローラなどを、見た目にもきれいに収納できるラックなのだ。それと「64カセットケース」。こちらはN64のカセットを1本ずつ収納。それを積み重ねると、カセットが増えても省スペースに役立つというもの。ラックは12月20日発売予定、カセットケースは発売中だぞ。

✪ラックは1台3980円（別）で発売

プレゼント

「64システムラックDX」 10名

「64カセットケース」 2個10名

✪カセットケースにはスプリングが内蔵。1個300円（別）で発売中

TOPIC

SNKの人気キャラクタのバンド「BOF」が12月20日デビュー

SNKの人気格闘ゲームキャラクタが組んだバンド「BOF～The Band Of Fighters～」がデビュー。

12月20日そのデビューイベントが、茨城県土浦市にあるSNKのテーマパーク「ネオジオワールド」で行われる。イベントではハイテクを駆使した、彼らの等身大ロボットがみごとな演奏をするぞ。オリジナルのデビューアルバムも'97年1月18日に、ポニーキャニオンから発売される予定。

✪メンバーは草薙京、八神庵、麻宮アテナ、テリー・ボガード、ナコルルの5人

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガジャーナル64編集部No.13ファミマガジャーナルRプレゼント係まで送ってください。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.13のプレゼントの締め切りは12月26日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。なお、ジャーナルR内のプレゼントは賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

キミの意見を聞かせて欲しい～!

ファミマガ64 読者プレゼント

計60本

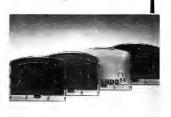
今号のプレゼント　各20名　（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

①N64：マリオカート64 ……8
②N64：超空間ナイター プロ野球キング……42
③N64：実況Jリーグ パーフェクトストライカー ……96

PRESENT FOR READERS

応募のきまり

71ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～③）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは12月26日必着、発表は'97年2月10日発売のNo.4です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません。）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
01 スーパーファミコンの記事
02 ファミコンの記事
03 ゲームボーイの記事
04 バーチャルボーイの記事
05 ニンテンドウ64の記事
06 セント・ギガ関連の記事
07 超ウルトラ技
08 マンガ
09 読者投稿のページ
10 超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
11 読み物
12 攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13 サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14 ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15 その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについて、あてはまるものを**16**の項目から選んで番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
(5) 良い
(4) やや良い
(3) 普通
(2) やや悪い
(1) 悪い
の5段階です。

- ●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。
- ●音楽・効果音　BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。
- ●お買い得度　ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
- ●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。
- ●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。
- ●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。
●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。
●数字はマスからはみ出さないように書いてください。
●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照。）
●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。
●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例
| 1 | 4 | | 18 |

○良い例
| 1 | 4 | 1 | 8 |

ファミマガ64 No.10プレゼント当選者発表

●ワンダープロジェクトJ2
北海道／岩沢秀樹　山形／金澤健介　福島／根本和幸　茨城／大野智之　栃木／漆原良夫　群馬／長井信幸　埼玉／山本哲司　千葉／三上秀樹　東京／石野健一　神奈川／小川亜紀　／吉本綾子　長野／鎌田亜矢　新潟／藤巻雄吾　岐阜／梅田慎一　静岡／武下信夫　愛知／市古旭　／宮地祐年　三重／高月美菜子　滋賀／大崎雅信　大阪／河合博充　／中原由紀　兵庫／辻本俊和　／富田聡　奈良／前川弘　岡山／岡崎務　広島／中村晋也　山口／山本貴志　愛媛／合田裕行　福岡／加藤大輔　大分／宮崎勉

●スーパードンキーコング3
北海道／熊澤雄一　／高橋和也　岩手／吉田光　宮城／小野寺和好　秋田／大屋敷映年　茨城／斉藤卓　栃木／武田啓介　群馬／竹丸真弓　埼玉／石渡祐希　東京／本間昭三　／佐藤佑樹　神奈川／斎藤雄平　石川／越靖浩　／高林雄介　岐阜／中島孝基　静岡／落合輝　／山田吾朗　愛知／桑村慎哉　／小林慎一郎　三重／西川顕文　大阪／祖父江利明　京都／高津雅芳　兵庫／野村尚美　／松本慎也　島根／松林昌弘　岡山／山下逸哉　広島／赤木健治　徳島／那須翔　愛媛／渡部達也　福岡／中崎幸夫

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	ゲーム名
0001	雷のごとく～超高速囲碁～
0002	ウルトラドンキーコング(仮称)
0003	栄光のセントアンドリュース
0004	エフゼロ64(仮称)
0005	カービィのエアライド(仮称)
0006	カメレオン・ツイスト
0007	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
0008	キャバリーバトル3000
0009	金田一少年の事件簿(仮称)
0010	Cu-On-Pa
0011	クライマー(仮称)
0012	クリエイター(仮称)
0013	ゴールデンアイ007
0014	ゴルフ(仮称)
0015	サッカー64(仮称)
0016	Jリーグダイナマイトサッカー64
0017	JリーグLIVE64
0018	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)
0019	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
0020	実況パワフルプロ野球4
0021	シムシティ2000(仮称)
0022	ジャングル大帝
0023	新日本プロレス 闘魂炎導 Brave Spirits
0024	スーパーマリオRPG2(仮称)
0025	スーパーロボットスピリッツ
0026	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～
0027	スターフォックス64
0028	3D格闘(仮称)
0029	SONIC WINGS ASSAULT
0030	超空間ナイター プロ野球キング
0031	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)
0032	デュアルヒーローズ
0033	テュロック
0034	ドラえもん のび太と3つの精霊石
0035	バギーブギー(仮称)
0036	パワーリーグ64(仮称)
0037	ヒューマングランプリ(仮称)
0038	ブラストドーザー
0039	ブレードアンドバレル
0040	プロ麻雀 極64
0041	ヘクセン
0042	ボディハーベスト(仮称)
0043	本格4人打ち The麻雀64(仮称)
0044	ボンバーマン64(仮称)
0045	麻雀(仮称)
0046	麻雀MASTER
0047	麻雀64
0048	魔法聖紀 エルテイル(仮称)
0049	マリオカート64
0050	マルチレーシング チャンピオンシップ
0051	ミッション・インポッシブル
0052	森田将棋64
0053	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
0054	ヨッシーアイランド64
0055	リーズン(仮称)
0056	レブ・リミット
0057	64大相撲(仮称)
0058	ワイルド チョッパーズ
0059	ワンダープロジェクトJ2 コルロ森のジョゼット
0060	(64DD) ゼルダの伝説64(仮称)
0061	(64DD) MOTHER3(仮称)

②スーパーファミコン

No.	ゲーム名
1001	ああっ女神さまっ
1002	あかずの間
1003	アルカノイド -Doh It Again-
1004	糸井重里のバス釣りNo.1
1005	ガンプル
1006	クーリースカンク
1007	Cu-On-Pa SFC
1008	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～
1009	実戦パチスロ必勝法／TWIN
1010	スーパー人生ゲーム3
1011	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
1012	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
1013	スーパーボンバーマン5
1014	すごろく銀河戦記
1015	ストリートファイターZERO2
1016	ダークロウ
1017	同級生2
1018	ドナルドダックのマウイマラード
1019	ドランゴンナイト4
1020	西陣パチンコ3
1021	ニチブツコレクション1
1022	ニチブツコレクション2
1023	忍たま乱太郎3
1024	Parlor／Mini4
1025	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Vol.1～
1026	ピキーニャ／
1027	ピノキオ
1028	ファイティングアイスホッケー
1029	VS.コレクション
1030	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～
1031	ふね太郎
1032	プロ麻雀 兵(つわもの)
1033	プロ野球スター
1034	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム
1035	ボンバーマンビーダマン
1036	マスク
1037	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!
1038	ミランドラ
1039	桃太郎電鉄HAPPY
1040	リングにかけろ

③ゲームボーイ

No.	ゲーム名
2001	13色対応 カービィのきらきらきっず
2002	13色対応 クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
2003	13色対応 ゲームボーイギャラリー (ゲーム&ウォッチコレクション)
2004	13色対応 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る／
2005	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900
2006	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション
2007	13色対応 シェラザード伝説(仮称)
2008	13色対応 スーパーチャイニーズ ファイターGB
2009	13色対応 スーパーブラックバスポケット
2010	ズープ
2011	13色対応 スヌーピーの はじめてのおつかい
2012	タイトーバラエティーパック
2013	チャルボ55
2014	テトリス プラス
2015	13色対応 ナムコギャラリーVOL.2
2016	パチ夫くんゲームギャラリー
2017	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-
2018	13色対応 ぽけっとぷよぷよ通
2019	13色対応 ポケットモンスター2 金
2020	13色対応 ポケットモンスター2 銀
2021	13色対応 ボンバーマンGB3
2022	13色対応 麻雀伝説(仮称)
2023	13色対応 みどりのマキバオー
2024	13色対応 ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!
2025	13色対応 ミニ4ボーイ
2026	13色対応 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
2027	13色対応 桃太郎コレクション2

④バーチャルボーイ

No.	ゲーム名
3001	Out of the Deathmount(仮称)
3002	新日本プロレスリング 激闘伝説
3003	スターシード
3004	バーチャルブロック
3005	バウンド・ハイ
3006	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	記事
01	マリオカート64
02	ブラストドーザー
03	超空間ナイター プロ野球キング
04	スーパーロボットスピリッツ
05	テュロック
06	64大相撲(仮称) ミニゲーム アイデア大募集
07	ファミマガ64 ランキングBOX
08	ファミマガジャーナルR
09	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
10	ワンダープロジェクトJ2
11	ストリートファイターZERO2
12	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
13	麻雀MASTER
14	ドナルドダックのマウイマラード
15	Cu-On-Pa SFC
16	マスク
17	すごろく銀河戦記
18	スーパーブラックバスポケット
19	ボンバーマンGB
20	スヌーピーのはじめてのおつかい
21	クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション
22	みどりのマキバオー
23	超ウルトラ技
24	USAホットライン
25	サテラビューステーション
26	RGB MANIAC
27	超新ロックオン
28	超新ホーミング
29	新作ゲームカレンダー

表3 雑誌名

No.	雑誌名
01	ファミマガWeekly
02	週刊ファミ通
03	Game Walker
04	じゅげむ
05	Vジャンプ
06	マル勝ゲーム少年
07	ゲーメストEX
08	月刊ファミ通Bros.
09	64ロクヨン
10	電撃NINTENDO64
11	PlayStationMagazine
12	ファミ通PS
13	電撃プレイステーション
14	HYPERプレイステーション
15	THE プレイステーション
16	サターンFAN
17	セガサターンマガジン
18	TECHサターン
19	電撃G'sエンジン
20	LOGIN
21	マイコンBASICマガジン
22	コンプティーク
23	電撃王
24	ゲーメスト
25	Virtual IDOL
26	コミックボンボン
27	コロコロコミック
28	少年ガンガン
29	覇王マガジン
30	週刊少年サンデー
31	週刊少年ジャンプ
32	週刊少年チャンピオン
33	週刊少年マガジン
34	その他

表4 機種名

No.	機種名
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
11	ゲームギア／キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801／9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

ロマリアからアッサラームまでの道のりを一挙公開!!

*「ようこそ ロマリアの お城に!

アリアハン大陸

*「アッサラームの町に ようこそ。

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII

そして伝説へ・・・

冒険が本格的になりつつある、アリアハン大陸を出てからをバッチリ公開。さらに、冒険を快適にしてくれる要素も紹介。

エニックス　発売中　8700円

SFC　ロールプレイング 32M　バックアップ（最大3）

アリアハン大陸の「いざないの洞くつ」から遠く離れたロマリア地方へ旅立つ!

アリアハン大陸の東に位置する「いざないの洞くつ」。その地下3階にある旅の扉に身を投じると、次の瞬間、パーティ一行は別の場所へ。行き着いた先は、アリアハン大陸から遥か北西のロマリア地方だ。旅の扉の出口である小さな部屋を出て地上へ上がると、すぐ北に城を発見できる。これが、冒険で2つ目の城「ロマリア城」だ。アリアハン大陸に別れを告げると、いよいよこのロマリア城を出発点とする本格的な冒険が始まる。この地方に点在する町や村、ダンジョンを訪れ、やがて南東の町「アッサラーム」にたどり着くのだ。

⬆⬇渦に飛び込むと空間が歪みだす。瞬間、別の場所へ。そこはもうロマリアだ

新大陸最初の城下町

ロマリア

王さまに接見し、次なる目標を定めよう

ロマリア城についたら、王さまに会って「冒険の書」に記録してもらうといい。もちろん、戦いで傷ついた体を回復させるのもお忘れなく。また、冒険の情報を収集したり、装備も充実させよう。

アリアハンの勇者を待つロマリアの人々

ロマリアの町の人々は、パーティ一行を快く受け入れてくれる。どうやら、人々はアリアハンから勇者がやって来るのを心待ちにしている様子。事情がよくわからないので、取り合えず王さまにあいさつに行くと、王さまから、盗賊に奪われた大事な物を取り返してほしいと頼まれる。そうすれば、真の勇者として認めるというのだ。町や城の人々の話では、王さまはかなり〝お調子者〟で、遊び好きらしい。依頼を受けるかどうかは、全くの自由なのだが…。

アリアハンを知っている…!?

＊「ねえ おにいちゃんたち
アリアハンから きたんでしょ？
ボク すぐに わかったよ！

アリアハンを知っている人がたくさんいる

城ではパーティ一行の到着を待っていたようだ

アリアハンから遠く離れた地にも父オルテガの噂が　息子（娘）としても鼻が高い

どうやらこのおじいさん、王さまの父親らしい。王さまの遊びって何だろう？

町のお店で再準備！防具類を一新しよう

町には武器防具屋、道具屋、宿屋と、一通りの店がそろっているので、パーティの態勢を整えよう。店の品で目を引くのは防具類。職業にもよるが、鎧や盾などは、ここで一新させておいて損はないだろう。また、道具屋にも防具が売られている。そのうち「鉄の前かけ」は商人のみ装備可能。「皮の帽子」は武闘家以外が装備できる。

武器防具屋		装備できる職業 ○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下							
品物	値段(G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
せいなるナイフ	200	○	○	○	○	△	○	○	○
くさりがま	320	○	○	○	×	△	○	○	○
てつのやり	650	○	○	○	×	△	×	○	○
かわのよろい	150	○	○	○	×	×	○	○	×
こうらのよろい	350	○	○	○	×	×	×	○	×
くさりかたびら	480	○	○	○	×	×	×	○	×
せいどうのたて	250	○	○	○	×	×	○	○	×

道具屋品物	値段(G)
てつのまえかけ	700
かわのぼうし	80
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30

508
▶はい
いいえ
＊「ひと晩 12ゴールドですが
お泊まりに なりますか？

宿屋に泊まって体力を回復。実家が恋しい？

新しい町に着いたら、店の品物をチェック

ロマリアのお店 おすすめの一品！

ロマリアで初めて店頭に並ぶ「満月草」。効果は、味方1人の麻痺を回復させるものだ。麻痺は戦闘終了後、しばらく歩いていれば自然に回復するが、戦闘中に全員麻痺させられると、全滅になってしまう。ロマリア近辺にも麻痺攻撃をしてくるモンスターが出現するので、転ばぬ先の杖として用意しておこう。

麻痺を受けると歩いているときの動きが止まる。回復すると再び動きだすのだ

エニクス　ミザリー　エルシト　ドロシー
H 70　H101　H 55　H 33
M 23　M 0　M 61　M 56
ゆ:13　せ:13　そ:13　ま:13
キラービー　2匹
▶こうもりおとこ　1匹
ギズモ　1匹

この辺では「キラービー」が麻痺攻撃を持つ

まとめ買いが便利

もう知っていると思うが、道具屋ではまとめ買いができる。道具屋であれば、どの町の店でも可能だ。そろそろ「薬草」なども十分に用意したい時期なので、大いに利用しよう。

パーティのそれぞれに、持たせたい分ずつ、まとめて買うのが賢い買い方

ロマリア城の北の村 カザーブ

その西にはシャンパーニの塔がそびえる!

ロマリア城から北に向かうと、やがて山々に囲まれた「カザーブの村」にたどり着く。この村からは東西南北の四方に道が延びていて、各地に通じている。どの方向に進むかは自由だが、どうやら人々の話では「東の方面には強い敵が出現するので、まずは腕試しに西に進むのがいいだろう」ということだ。この村から西に進むと、行き場を失った悪人が集まると言われている「シャンパーニの塔」がそびえ立っているぞ。

険しい山々に囲まれたカザーブの村。山道では敵の出現率が高くなるので注意しよう

カザーブの村からは、けっこう遠い。ダメージがひどいようなら引き返そう

冒険の中継地点 カザーブの村

カザーブの村にも一通りの店がそろっており、教会もあるので、冒険の中継地点として利用できる。道具屋の「木の帽子」は、武闘家と魔法使い以外が装備できるぞ。

道具屋品物	値段(G)
きのぼうし	140
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30
うさぎのしっぽ	270

武器防具屋		装備できる職業 ○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下							
品物	値段(G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
てつのやり	650	○	○	○	×	△	×	○	○
てつのつめ	870	×	×	×	×	○	×	×	×
チェーンクロス	1000	×	×	×	×	×	○	○	○
てつのよろい	1100	○	○	×	×	×	×	○	×
ぶとうぎ	800	×	×	×	×	○	×	×	×
せいどうのたて	250	○	○	○	×	×	○	○	×
うろこのたて	600	○	○	○	×	×	○	○	○

カザーブのお店 おすすめの一品!

パーティに武闘家がいたら「鉄の爪」と「武闘着」をぜひ購入しよう。また、「うさぎのしっぽ」は、装備すると運の能力値が8上がる。さらに、性格を変化させる効果があるぞ。

カザーブの武具で、武闘家の戦力は大幅アップ

12068
かいにきた
うりにきた
やめる
＊「ここは どうぐ屋です。
どんな ご用でしょう？

カザーブの道具屋。後ろの宝箱が気になる

昔はこの村の道具屋に売っていたらしいが…

シャンパーニの塔 1F~5F

シャンパーニの塔は、地上1階から5階で構成されている。構造はそれほど複雑ではないので、道に迷うことはないだろう。パーティの編成にもよるが、踏破するには、レベルでいえば13から15といったところだ。ただし、塔内には強力な毒攻撃や麻痺攻撃をしてくるモンスターが出現するので、「毒消し草」と「満月草」は必需品。とくに「毒消し草」は多めに用意しておいて損はないぞ。

アイテムや装備など、準備が万全なら塔の中へ。シャンパーニの塔は1階が一番広い

うわさは本当?

塔内には人の姿がある。町で聞いた物騒な噂は、どうやら本当のようだぞ

飛び下りて近道!

塔タイプのダンジョンには外壁のない部分がある。ここからうっかり足を踏み外すと、地上まで真っ逆さまに落ちてしまうが、逆に考えれば、一気に表に出られるというわけだ。塔から脱出したいときに、下まで戻るのが面倒だったり、敵と戦う余力が残っていないときに役立つ。

飛び下りてもダメージは受けないので、帰り道に利用するとラクチンだ

塔の4階には大きな部屋がある。5階に続く階段は、この部屋の中にあるようだが…

晴れわたった空を眺めるのは気持ちがいい。でも、足を踏み外さないように気をつけよう

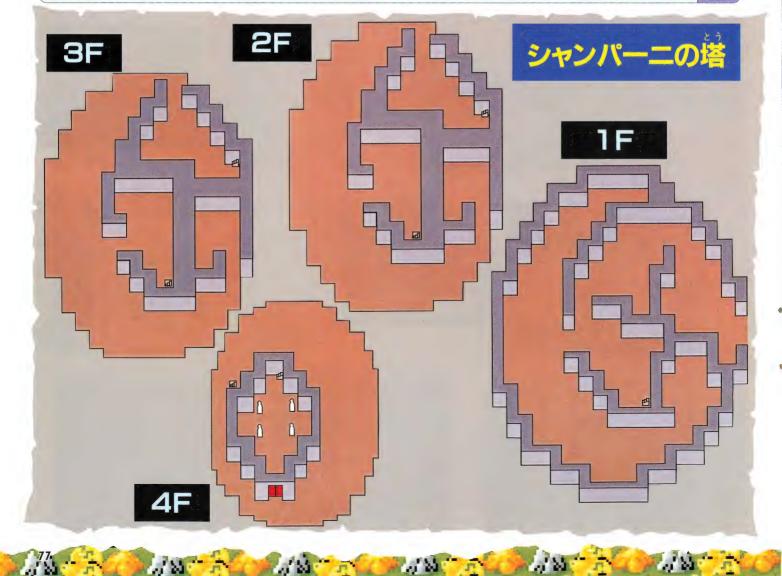
ロマリア～カザーブ周辺&シャンパーニの塔

出現モンスター図鑑①

この辺りからは、呪文などの特殊な攻撃をしてくる敵がどんどん登場する。中でも「ポイズントード」や「毒イモムシ」の毒攻撃、「キラービー」の麻痺攻撃が厄介。回復の道具は、切らさずに常に用意しておこう。そのほかでは、仲間を呼ぶ敵に注意。早めに倒しておかないと、次から次へと新手が出現するぞ。

さまようよろい	ホイミスライム	キャタピラー	じんめんちょう	まほうつかい	アルミラージ
攻撃力、防御力がともに高い。ホイミスライムを呼び、自分を回復させる	その名の通りホイミの呪文で味方のダメージを回復する。攻撃力は低い	通常の攻撃力が強い。さらに、スクルトの呪文で仲間の防御力を上げる	マヌーサの呪文を使って、パーティの打撃攻撃の命中率を下げてしまう	通常攻撃の威力は弱いが、攻撃呪文のメラを使ってくるので注意が必要	「いざないの洞くつ」から引き続き登場。ラリホーの呪文を使ってくる

キラービー	ギズモ	どくイモムシ	おばけキノコ	ぐんたいガニ	こうもりおとこ	ポイズントード	アニマルゾンビ
強力な通常攻撃に加えて、麻痺攻撃が怖い。「満月草」で対処しよう	攻撃呪文のメラを使って攻撃してくる。集団で現れたときはとくに注意	パーティ全員に効果がおよぶ、毒の息が強力。「毒消し草」を準備しよう	攻撃力は大したことはないが、甘い息を吐いてパーティ全員を眠らせる	防御力が高く、打撃でダメージを与えにくい。仲間を呼ぶこともある	通常攻撃力が高い。マホトーンの呪文でパーティの呪文を封じてくる強敵	通常攻撃のほか、毒攻撃もしてくる。毒を受けたら、「毒消し草」で回復	ボミオスの呪文でパーティ全員の素早さを下げてくる。通常攻撃力も高い

カザーブ 北の村

ノアニール

半島の端には「西の洞くつ」の入口が！

カザーブの村から北に少し進んでいくと、うっそうとした森に囲まれる「ノアニールの村」に到着する。さらに、この村から西の半島の先端には「西の洞くつ」の入口を発見できるぞ。ノアニールの村近辺や洞くつ内には、シャンパーニの塔で出現したモンスターに加えて、さらに強敵が出現する。探索の際には回復アイテムの購入など、十分な準備をしておこう。

カザーブの村から北の山道を進んでいくと、すぐにノアニールの村を発見できる

森に囲まれた入口

森の中にあるのが「西の洞くつ」の入口。敵が強いので不用意に入るのは禁物

ノアニールの店には珍品が並ぶ！

ノアニールの村には道具屋と宿屋がある。武器防具屋はないが、道具屋に武具も売られているぞ。この道具屋で売られている武具は、ロマリアやカザーブの村ではお目にかかれない珍しい品物ばかり。中でも「身かわしの服」は防御力が高く、全職業が装備できる。値段は高いが、装備できる鎧が少ない魔法使いのために、ぜひ購入したい。また、「魔道師の杖」は、戦闘中に道具として使用すると、敵1体を火の玉で攻撃（呪文のメラと同じ効果）できるぞ。

道具屋		装備できる職業 ○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下							
品物	値段(G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
はがねのつるぎ	1300	○	○	×	×	△	×	×	×
まどうしのつえ	1500	×	×	×	○	×	×	×	×
みかわしのふく	2900	○	○	○	○	○	○	○	○
せいすい	20								
キメラのつばさ	25								
まんげつそう	30								
まだらくもいと	35								

ノアニールのお店 おすすめの一品

「魔道師の杖」は装備できる職業が限られている。しかし、道具としてなら、職業に関係なく使うことができる。しかも、使用回数は無制限で、呪文を封じられたときにも使えるぞ。魔法使いがいないパーティには、打撃でダメージを与えにくい敵を倒すのにも、役に立つはずだ。

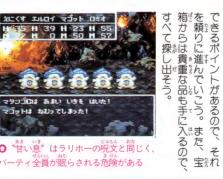
魔法使いのほか、賢者も装備できる。使うだけならどの職業でもOK

攻撃呪文が不足するパーティの、固い敵対策になる

呪文のボミオスと同じ効果を持つ「まだらクモ糸」。2つ3つ買っておいてもいい

西の洞くつ B1F～B4F

「西の洞くつ」は地下1階から地下4階までと、階層はそれほどでもない。しかし、1つの階は広く、構造もやや複雑になっている。左のマップを見て、位置を確認しながら進んでいこう。レベル的には13から14が目安だ。出現する敵はノアニールの村周辺より、さらに強力。とくに、呪文を含め、特殊攻撃には注意が必要だ。洞くつ内のどこかには、HPとMPを回復できるポイントがあるので、それを頼りに進んでいこう。また、宝箱からは貴重な品も手に入るので、すべて探し出そう。

バリイドドッグの呪文"ルカナン"で防御力を下げられると、通常攻撃も怖い

"甘い息"はラリホーの呪文と同じく、パーティ全員が眠らされる危険がある

水のせせらぎ…

霧の立ち込める最下層、地下4階。どこからか、水の流れる音が聞こえてくる

地下2階に不思議な光を放つ場所が…

洞くつ内に回復ポイントがあるらしい

出現モンスター図鑑②

ノアニール周辺&西の洞くつ

この辺りは強敵ぞろい。攻撃力が高く、強力な特殊攻撃を持つものばかりだ。また、「シャンパーニの塔」にいたモンスターも一部出現するぞ。

⬆毒イモムシやバンパイアなど、特殊攻撃が強力な敵を早めに倒したい

ひとくいが	マタンゴ	バンパイア	バリイドドッグ	デスフラッター
「人面蝶」と同様、マヌーサを使う。攻撃力がやや高い	「お化けキノコ」同様に、甘い息の特殊攻撃を持つ	通常の攻撃力が高く、攻撃呪文のヒャドも使いこなす	ルカナンの呪文で、パーティ全員の防御力を下げてくる	動きが素早く、2回攻撃をしてくる。攻撃力がやや高い

西の洞くつ

B1F

B2F

B3F

夜もにぎわう町 アッサラーム

ロマリア東の橋をわたって南へ！

ロマリア城の東に進み、橋を渡って南下すると「アッサラームの町」にたどり着く。西に砂漠があるためか、町は砂地で、今までとは雰囲気が変わる。この町は夜も賑やか。劇場や、夜にしか営業しない店などがあるので、昼と夜の両方で情報収集を徹底しよう。

⬆アッサラームまでは距離がある。敵はますます強くなるので十分に準備しておこう

腰をフリフリ♡

⬆⬆町の夜は、劇場でベリーダンスのショーが見られるなど、昼とは雰囲気が違う

お店がいっぱい！ でも買い物は要注意

この町には、武器防具屋と道具屋だけでも5軒ある。売り物はすべて異なるので、品ぞろえは豊富。しかし、気をつけなければいけないのは値段。かなりの高額をふっかけてくる店があるので、そういう店では簡単に購入しないようにしよう。また、売り物では兜類を購入しておきたい。中でも「毛皮のフード」はおすすめ。女性であれば職業に関係なく装備できるぞ。

⬆物欲しそうにしていては、この町の悪徳商売にまんまと引っかかってしまうぞ

怪しげな店！

⬆やたら親しげな店は注意したほうがいい

⬆宿屋は1人7ゴールドとちょっと高め。でも、この辺りまでこられるくらいのパーティなら払えるよね

⬆この町には教会もある。町が砂地に造られているせいか、教会も今までと違う雰囲気だ

道具屋①	値段(G)
どくけしそう	10
まんげつそう	30

道具屋②	値段(G)
やくそう	?
どくけしそう	?
せいすい	?
キメラのつばさ	?
まだらくもいと	?
きんのネックレス	?

武器防具屋①	値段(G)
まどうしのつえ	?
ホーリーランス	?
てつのオノ	?
マジカルスカート	?
くろしょうぞく	?
てつかぶと	?

武器防具屋②		装備できる職業 ○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下							
品物	値段(G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
せいなるナイフ	200	○	○	○	○	△	○	○	○
くさりがま	320	○	○	○	×	△	○	○	○
てつのやり	650	○	○	○	×	△	×	○	○
チェーンクロス	1000	×	×	×	×	×	○	○	○
てつのつめ	870	×	×	×	×	○	×	×	×
てつのオノ	2500	○	○	×	△	×	×	○	○

武器防具屋③		装備できる職業 ○…可 ×…不可 △…可能だが攻撃力低下							
品物	値段(G)	勇者	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	盗賊	商人	遊び人
くさりかたびら	480	○	○	○	×	×	×	○	×
てつのよろい	1100	○	○	×	×	×	×	○	×
せいどうのたて	250	○	○	○	×	×	○	○	×
うろこのたて	600	○	○	○	×	×	○	○	○
てつのまえかけ	700	×	×	×	×	×	×	○	×
けがわのフード	250	女性のみ装備可能							

出現モンスター図鑑③ ロマリア東〜アッサラーム周辺

アッサラームの町周辺では、「あばれザル」に注意。攻撃力が非常に高いので、複数で集中攻撃されると戦士といえども油断できない。ラリホーの呪文などで眠らせたり、マヌーサで攻撃命中率を下げて対処しよう。

⬆ラリホーで眠らせれば、攻撃ができない上に仲間も呼べなくなるぞ

➡キャットフライはマホトーンで呪文を封じてくる。打撃で切り抜けよう

キャットフライ	あばれザル
マホトーンで呪文を封じてくる。攻撃力は、やや高い	通常攻撃力が非常に高い。仲間もどんどん呼び出す

冒険をサポートするミニ情報！

遊び場と性格変化アイテムの活用

アッサラームの町までたどり着くと、そろそろ冒険も板に付き始めるころだろう。しかし、念には念を入れて、ここでは冒険を手助けしてくれる2つの要素を紹介していく。まず、始めに「モンスター格闘場」と「すごろく場」の活用法。続いて、性格が判明したので、性格を変えるアイテムの存在が判明したので、その利用価値を検証していくぞ。

"遊び"を極めれば冒険が楽に!?

「モンスター格闘場」の試合は、戦闘での経験から、どれが勝ちそうかわかるはず。予想が難しいときは、一度格闘場を出て試合の組み合わせを変えよう。組み合わせによっては、賭け率が3倍ぐらいでも容易に予想できるものがある。それを狙えば、かなりお金が稼げるぞ。一方、「すごろく場」は、ゴールの賞品が冒険に役立つものばかり。ゴールに向かう途中も、お金やアイテムが手に入ることがある。挑戦前に「冒険の書」に記録しておけばやり直せるので、すごろく場を見つけたら、その時点で記録するのがおすすめだ。

1756
スライム * 4.3
▶おおがらす * 4.2
いっかくうさぎ * 1.0
かけふだは
1枚 300ゴールドだ
どうだ 買うかい？

儲けるには組み合わせが重要。気に入らなかったら、格闘場から出よう

▶はい
いいえ
あしもとを しらべますか？

マップ場に置かれた宝箱も全部回収したいが…

ゴールの賞品は何でしょう？

ゴールにはちょうど入らなくてはならない。ルールは厳しいが賞品は豪華

性格を変えるアイテムの数々

以前、冒険中に性格を変えられることを紹介したが、ついに具体的な方法が判明した。やはり、性格を変えるアイテムが存在したのだ。性格変化のアイテムは大きく分けて2種類ある。ひとつは装飾品で、装備しているあいだ特定の性格になるのだ。もう1つのタイプは本。こちらは道具として使うもので、性格を根本から変えることができる。装飾品は外せばもとの性格に戻るので、レベルアップしたときの能力値に変化をつけたいときに役に立ちそうだ。本は使うと変わったままなので注意が必要。使い方としては、転職などで、その職業にふさわしい性格に変えたいときに利用できそうだ。

性格変化アイテム"装飾品"

いかりのタトゥー	腕などに貼りつけるタイプのイレズミ。つけた途端に、怒りにまかせて暴れ出しちゃうかも？　力の強い性格になりそうだ
インテリめがね	インテリの香りがプンプン漂う銀縁の眼鏡。かけただけで頭の回転が速くなりそう。賢さの上がりやすい性格になるのでは？
ヘビメタリング	するどく尖った鋲がついている指輪（痛そう…）だ。わが道を突き進む「ヘビメタリスト」のごとき性格になるに違いない?!
モヒカンのケ	似合う人もそうでない人も、これをつければみんなモヒカン／どんな性格になるかって？　そんなもん、見当もつきません／

性格変化アイテム"本"

ちからのひみつ	力の出し方のコツが書かれた本。これを読めば、どんな人でも立ちどころに力持ちになれる。力の強い性格で思いつくのは…
ゆうき100ばい	読むと勇気が沸いてくる不思議な本。読み終えると、題名の通り、勇気は100倍にふくれ上がる？　恐れるものは何もなし／
負けたらあかん	読むものの心を揺さぶる魂の叫び。「負けたらあかん／　負けたらあかん／」。ほうら、負けられない気になってきたでしょう？
やさしくなれるほん	まるで刃物のように周囲の人間を傷つけまくる人でも、たちどころにやさしくなれるのがコレ。でも、戦いの役に立つのか？
あまえんぼうじてん	甘え上手になれる秘訣が、これでもかと書かれている本。読めばきっと、子ネコちゃんのように甘えるのがうまくなるはず
かなしいものがたり	たいへん、たいへん悲しい物語。読んだら最後、涙があふれて止まりません。きっと涙もろい性格になってしまうのでしょう

変えるか、つらぬくか…

バーバラ
まほうつかい
おんな
▶ちからのタネ
すばやさのタネ
スタミナのタネ
かしこさのタネ
ラックのタネ
あと 0かい
つかえます
ちから： 14
すばやさ： 8
たいりょく： 4
かしこさ： 8
うんのよさ： 4
さいだいHP： 7
さいだいMP： 15
＊「なかなか おとこまさり
のようですね。

本を読むかどうかはキミの判断しだい。始めの性格に思い入れがあるほど、迷うところだ

本棚はすべてアサるべし！

本は本棚を調べることで手に入ることが多い。本棚を必ずチェックしよう

宝箱から入手できるものもあるぞ

装飾品は店で売っていることも

ヒント集ダンジョン編!! マップから効率のよい攻略法を編み出せ

WONDER PROJECT J2

ワンダープロジェクト ジェイツー　コルロの森のジョゼット

今回は、第1部に登場するダンジョンの攻略ポイントをマップつきで紹介。さらに、第1部ラストまでのイベントと第2部の厳選カットも公開！

エニックス
発売中
9800円
N64　アドベンチャー 64M
コントローラパック専用

ブルーランド本島とメガフロート・ノア 2つの島のダンジョンを制覇せよ

ブルーランド本島とメガフロート・ノアには、それぞれ1カ所ずつダンジョンが用意されている。今回は、各ダンジョンに挑む前に知っておくべき知識と、注意すべきポイントなどを紹介する。ダンジョンマップも併せて掲載するので、自分なりの攻略法を考えるときの参考にしてほしい。

各ダンジョンに行くための条件

ここでは、各ダンジョンに入るために必要となる条件を紹介する。条件を満たすまでが長いものもあるが、前回のヒント集を参照してイベントをこなしていれば、必ず入れるようになるハズだ。

プロトン採掘場

ツルハシを振ることができて、職業登録所でプロトン採掘員の登録を済ませていれば入れるようになる。難しい条件を必要としていないので、比較的初期の段階から入ることができる。

女神セドナ・ブルー内部

第1部で発生するすべてのイベントを終えていると、2番ピアをへてパイプ通路でポッコから「女神ブルーに来て」というセリフを聞ける。この状態でセドナ・ブルーに向かうと、いつもいる帝国軍兵士の姿が見当たらず、女神像の内部に入れるようになるのだ。

↑兵士がいない！　これで中に入れるが、最上階のイベントクリア後は入れなくなる

修得しておくべき4種類の能力

最低限必要となるのはツルハシを振る能力だが、これだけではダンジョン内をくまなく探索することはできない。ジャンプや一本橋を渡って先に進む地形があるため、脚力やバランス能力なども必要となるのだ。次に示す能力をマスターしていれば問題はナシ！

① ツルハシを振る

もっとも基本的な能力。プロトン採掘場では、この能力を使って鉱石を採掘する。また、ダンジョン内にモンスターがいる場合、ツルハシを武器にすることができる。攻撃の手段としても利用できるぞ。

② ジャンプする

ガケがあって渡れない場所も、ジャンプすれば渡ることができる。脚力がつく仕事などを続けていれば、ジャンプ力が身につくぞ。ジャンプ力が身につくと、ジョゼットからのメッセージで確認できる。

③ 一本橋を渡る

一本橋を渡るためには、バランス能力が欠かせない。バランス能力を伸ばしていけば、一本橋を渡れるようになるのだ。この能力を身につけると、ジャンプのときと同じくメッセージで確認できるぞ。

④ 宝箱を開ける

プロトン採掘場の地下4階のどこか1カ所に、宝箱が置かれている。あらかじめ宝箱を開ける能力を身につけていれば、鉱石採掘による収入に加え、宝箱による臨時収入も得られるのだ。

　※このソフトはコントローラパックが同梱となります。

DUNGEON

プロトン採掘場 4つのポイントを押さえて高額収入を目指すのだ

プロトン採掘場での目的は、鉱石の採掘で収入を得ること。ここでは、より高額の収入を得るための4つのポイントを紹介していく。下記のマップを併用すれば、採掘現場などの位置がわかり、効率よく作業を進めることができる。

POINT1 ひたすら掘る

採掘現場で鉱石を掘り当てたら、出なくなるまで掘り続けることができる。掘りつくしてもあきらめないで、画面内の別の場所でツルハシを振ってみよう。さらに鉱石が取れる場合があるのだ。

○取れ高制なので、掘り当てるほど収入が増えていく

POINT2 2基のエレベータ

ダンジョン内には2基のエレベータが設置されている。1階から使えるエレベータは地下1階～地下5階まで行けるものだが、地下3階にもう1基エレベータがあるのだ。これを使うと、地下5階の別の場所に行くことができるぞ。

○地下3階から使えるエレベータのパネル

POINT3 体力の回復

ダンジョン内では、体力の消耗は避けられない。体力を使う行動や、モンスターとの戦闘でダメージを受けることがあるからだ。しかし、プロトン採掘場の場合は、採掘現場などに落ちているプロトン鉱石が体力回復アイテムとなる。体力が落ちたら鉱石に頼ろう。

○コレで体力の心配はナシ！ 使っても、画面を切り換えて戻ると復活

POINT4 モンスターを倒す

ダンジョン内に生息しているモンスターは、画面内にあるツルハシを使うことで倒すことができる。タイミングをつかめばノーダメージで倒せるが、接触するとはじき飛ばされ、体力も減ってしまうぞ。巨大モンスターにも注意が必要だ。

○上にいるときに振るとタイミングが合う。巨大なヤツは2回攻撃で

プロトン採掘場マップ

実際は3D視点だが、マップでは真上から見た場合のものとして表現している。また、宝箱の位置は記載していない。

記号のみかた

EV……エレベータ
採……採掘現場
P……プロトン鉱石
M……モンスター
BM……巨大モンスター
J……ジャンプ
1……一本橋

DUNGEON

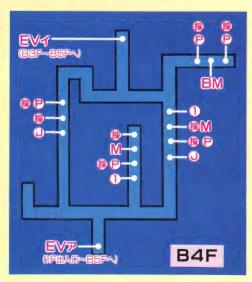
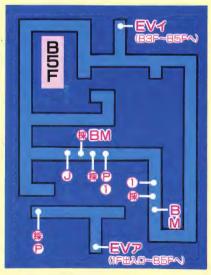
女神セドナ・ブルー内部

目標は最上階「開かずの扉」最短距離で到達せよ

ここでの目的は、最上階にある「開かずの扉」に行くこと。収入源になるようなものはないので、目的地に行くことだけに専念できる。下記のマップで全体の構造を把握すれば、まわり道せずにすむ。

POINT1 ムダに行動しない

セドナ・ブルー内部には、プロトン採掘場の場合とちがい、体力を回復するアイテムがない。はしごの昇り降りは意外と体力を使うので、行く必要のない場所には行かず、最短距離で目的地点まで到達するようにしよう。体力の消耗によるダウンは避けること。

⬆上に行く手段は階段とはしごのみ。体力を使うので、意味のない昇り降りはやめよう

⬆体力回復アイテムが使えないので、バテるとヤバイ。出直す前に倒れてしまうかも？

POINT2 最上階のイベント

「開かずの扉」に入ると、イベントが発生する。革命団のリーダー、ガロンが初登場するが、この時点ではまともにとりあってくれず、追い返されてしまうのだ。

⬆やっとの思いで扉に到達すると、見知った面々のほかに、武装したレジスタンスの姿が…

革命団のアジト!!

⬆革命団に参加するつもりだったのに、リーダーのガロンは相手にしてくれない

女神セドナ・ブルー内部マップ

モンスター①

3匹で待ち構えているが、通り道ではないので戦う必要はない

モンスター②

このルートを通る場合は倒す。2匹しかいないのでラクだ

モンスター③

右回りのルートを選ぶと、ここでも戦闘となる。3匹が相手だ

モンスター④

ここのモンスターを倒さなければ、「開かずの扉」に入れない

第1部完結までのストーリーをダイジェスト版で紹介！

セドナ・ブルーを追い出されてからのジョゼットは、まさに薄幸のヒロイン！ 自分がギジンであることをパールに知られ、島全体にそのことが広まってしまうのだ。帝国に追われる身となったジョゼットは、今までの楽しい生活ができなくなってしまう。友人だと信じていた人から冷たい仕打ちを受けたり、自由に行けた場所にも行けなくなったりと、不幸が連続で襲ってくる。第1部ラストに向け、重い内容になっていくのだ。

カレン「その日が来たようだね・・・。ジョゼット、よくお聞き・・・。」

ここではポッコやカレンの本当の目的を知ることができる。一言一句見逃すな

パール「なんなのよ、あなた・・・。気やすく呼ばないでくれるっ！？」

ギジンだからって、ここまで態度が変わるか？ 切ないシーンのひとつだ

ラストイベントは情報量が多い！

各地を訪れると、採掘場で事故が起きたことをポッコから聞くことができる。これは、第1部終了まで続くラストイベントであり、緊張感のある内容となっている。事故をきっかけとする労働者の暴動や、メッサラの暗躍、革命団の蜂起など、シリアスなシーンが坦々と描かれていくのだ。フラーケン博士が開発した新兵器、ギジン兵の存在もここで知ることができる。

採掘場の事故、労働者と兵士の対立！

部隊長「救助の許可は出ない！」

みんなっ！ オレ達の手で助けるぞっ！」

救助部隊を送らない帝国に対し、労働者は自分たちの手で仲間を救おうとするのだが

ガロンを追って…

ポッコとともに、ガロンたちの後を追うジョゼット。これにて第1部、完

新兵器とともにメッサラ襲来！

暴動鎮圧のため、メッサラが兵を率いて島へ…

ガロン「降伏しろ！ このビルは、われわれ革命団の手におちた・・・。」

本格的に動いた革命団が帝国の駐屯地を制圧！

ハードな展開が予想される第2部のハイライトを少〜し公開

あのノリがウソだったかのごとく、マジに重い内容になっていく『J2』。しかぁ〜し！ これこそが『J2』の真骨頂なのだッ（断言）。ここで紹介しているのは第2部からの厳選カットだが、どれもハードな展開を予感させるものとなっている。

海上戦!?

ドルフィン号、万事休す！ 戦艦が目前に迫る

ジョゼットの身に何が？

おねえちゃん！

どこかの島に漂着したかのようなジョゼット。はたして無事なのだろうか

号泣！

船の甲板で泣くポッコ。彼の涙の原因は？

敵、それとも味方なのか？

ギジン46号「ラーサー！」

アナクロなデザインだが戦闘用の機体らしい。右の写真にもコイツの姿が

10号に引き続き、残りの9人の有効な戦い方を君だけに伝えよう

パーフェクト攻略 第2弾！

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリートファイターゼロ2

カプコン
12月20日発売予定
7800円

SFC 格闘アクション 32M
最大2人同時プレイ可

発売が待ちどおしい『ZERO2』。今回は、強力なオリジナルコンボと有効な連続技をメインに、9人の基本戦法を伝授するぞ!!

創意工夫でますます広がる連続技の数々を伝授する

10号は基本システムと9人のキャラ攻略法を説明したが、今回はそれをふまえた上でスーパーコンボをからめた連続技、有効な連携技（相手の反撃を受けにくい技のつながり）、オリジナルコンボ（以下オリコン）の説明、業務用との違いなどを検証しながら、残りの9人を攻略していく。

シリーズを通して一番の醍醐味である連続技は『ZERO2』においても変わらず、非常に重要で対戦においても有効だ。シリーズ前作にあったゼロコンボ（通常技どうしをキャンセルでつなげる連続技）はなくなってしまったが、オリコンによって、独自の連続技を見つける楽しさができたぞ。

◯シリーズを通して、連続技はおもしろい。対戦においても重要だ！

◯『ZERO2』になり、ゼロコンボができなくなった。ガイとゲンは使用可能

オリコンの特性とその有効性を考察

オリコンは、スーパーコンボゲージがレベル1以上ある状態で、パンチとキックのボタンを複合して3つ押すと発動する。効果時間はゲージタイマーが切れるまでで、スーパーコンボゲージの量によって変化する。発動したあとは、すべての技をキャンセル（特定の通常技を当てたあとに必殺技のコマンドを入力することによって、通常技の戻りのモーションをなくすこと）することができるぞ。

キュピーン

◯オリコンを発動すると、すべての技にキャンセルがかけられるようになる

発動場所を考える

オリコンは適当に発動しても当たるものではなく、失敗すると大きなスキができるので、確実に決めるようにしたい。ここでは、有効な発動ポイントを説明していく。

投げヌケ

相手が投げにくる瞬間に発動する。必殺技の投げも反撃可能だ

無敵時間を利用

発動時の無敵時間を利用して、相手の必殺技をつぶす

連携の割り込み

通常技や必殺技では反撃が難しい、技の連携中に発動する

技の空振り

相手の技が空振りしたときに発動。けん制技を見切って使おう

SFC ストリートファイターゼロ2

基本戦法

カン違いの日本好き ソドム

使い込むと、投げと打撃の2択が非常におもしろく感じるキャラだ。スキがあったらすぐ投げろ!!

受け手は不利、休まず攻めろ

ソドムは返し技になるような必殺技を持っておらず、一方的に攻められると守りに入らざるをえないキャラである。そのため、相手の動きに合わせて攻撃するのではなく、ムリにでも攻めに回ったほうがいい。攻め込む際は、一気に相手との距離を縮めるジゴクスクレイプを使っていこう。そして、相手がガードを多用するようになったら、ブツメツバスターやテンチュウサツなどの強力な投げ技で、ダメージを与えていく。

通常技で相手を固めて、強力なテンチュウサツで相手を投げてしまえ!

決めろ 十手から投げの基本パターン

攻撃の基本は、十手で攻撃するジゴクスクレイプ。通常はガードされても反撃を受けない弱を使用し、先読みの迎撃技に中、連続技に組み込むときは強を使う。連携技として、弱のジゴクスクレイプからブツメツバスターやテンチュウサツが使える。相手がガードしていたら確実に入るぞ。また、ジゴクスクレイプを続けて体力を削りにいってもいい。

ブツメツバスターで投げる。この連携が対人戦に有効だ

硬直時間が少ないジゴクスクレイプで相手を固めて…

ねらえ 通常技どうしをうまくつなげる

左の連続技が基本。下の連続技は通常技をつなげるのが難しい。立ち中パンチの硬直（技を出したあと動けなくなる時間）が切れたあと、しゃがみ弱キックをすばやく出すことがポイントだ。どちらの連続技も途中でガードされたら、最後に出す必殺技をスーパーコンボのテンチュウサツか必殺技のブツメツバスターに切り替えよう。

連続技

メイドノミヤゲ ← 立ち中キック ← ジャンプ強パンチ

ジャンプ強キックからでも可。そのあと、立ち中キックをキャンセルしてメイドノミヤゲ。ガードされた場合はテンチュウサツへ

メイドノミヤゲをジゴクスクレイプ、テンチュウサツをブツメツバスターにしても可

ガードされた場合

テンチュウサツ ← しゃがみ弱キック ← 立ち中パンチ ← 裏回りジャンプ弱キック

相手の起きあがりなどに、背後へ回り込むようにジャンプ弱キックを当てる。しゃがみ弱キックは、立ち中パンチの戻りモーションが完全に消えてからタイミングよく出すこと。難しい場合は、立ち中パンチから必殺技につなぐようにしよう

魅せる ダイキョウバーニングをどこで出すかがポイント

中のジゴクスクレイプは、ゲージタイマーの量によって数を減らす。強のダイキョウバーニングの攻撃力が高いので、確実に決めたい。おもしろいものでは、しゃがみ強キック、挑発、しゃがみ強パンチ、挑発の順につなげるオリコン。決め技に使うと精神的なダメージ大だ。オリコンは難しいわりにダメージが少ないので、むしろスーパーコンボやゼロカウンターをメインに使っていくことをオススメする。

強・ダイキョウバーニング ← 中・ジゴクスクレイプ×4 ← 立ち中キック ← オリコン発動

すばやく入力すれば、中・ジゴクスクレイプを5発当てることもできる。また、ゲージタイマーが切れる瞬間に立ち中キックを当てて、オリコンが終了したあとにダイキョウバーニングを決めることも可能だ

基本戦法

「武神流」を継ぐ男

ガイ

前作では最強とまでいわれていたが、『ZERO2』では技のスキが大きくなり弱体化した感がある。

中段、下段技で、相手を惑わせろ

相手方向に十字ボタンを押しながら中パンチで出る首砕きをメインに、しゃがみ強キックや影すくいを使って、相手のガードを揺さぶっていく。ガイに有利な間合いは、立ち中キックが届く距離で、ここから武神イズナ落としや肘落としを使おう。また、この距離は相手がけん制に足払いを出すことが多いので、その場合は武神旋風脚で返す。相手が技を空振りしたときは、崩山斗で反撃しよう。

ガイ待望の新技、崩山斗。低い姿勢から、強力な体当たりをする技だ

決めろ 連続技に組み込むのは崩山斗がメイン

崩山斗はガードされても反撃はほとんど受けず、攻撃判定が出るのも早いので連続技に組み込む。また、弱・疾駆けで相手の前で止まり、不意をついて投げをねらうのも効果的。このとき、疾駆けをキャンセルで出すと、より決まりやすくなるぞ。空中からの攻撃には、武神旋風脚やしゃがみ強パンチで迎撃しよう。

この崩山斗を連続技に組み込んでいくのが基本となる

弱・疾駆けは移動技として使う。ここから投げにいくのが得策だ

ねらえ ゼロコンボから必殺技へ移行

この連続技は立ち弱パンチ、立ち中パンチ、立ち強パンチ、立ち強キックの順にだけ使える、ガイ固有のゼロコンボを利用したもの。通常は、最後の武神剛雷脚を崩山斗に替えて使っていく。おもしろいものでは、相手が画面端にいるときに武神イズナ落としを決めて、空中に浮いているところに武神八双拳で追い打ちをかける連続技。武神イズナ落としは使う機会が多いので、積極的にねらっていこう。

ジャンプ強キックを当てたあと、立ち中パンチ、立ち強パンチのゼロコンボを決めてスーパーコンボにつなぐ。ジャンプ強キックは、相手と密着するように当てないと最後まで技がつながらない。ガイ必須の技なので必ず覚えよう

魅せろ すべてのつなぎを最速で入力しよう

どちらもスーパーコンボゲージがレベル3必要。左のオリコンは、強・崩山斗のつなぎが重要。最速で技を出さないと、相手が地面に落ちてしまうぞ。下のオリコンは技のコマンドが弱中強と変わるだけなので、確実にダメージを与えたいときに使う。

高度に オリコン発動

しゃがみ中キック → 強・崩山斗×4 → 強・武神旋風脚

しゃがみ中キックにキャンセルをかけて、強・崩山斗を出す。崩山斗はすばやく出さないとすべてつながらないぞ！

お手軽 オリコン発動

しゃがみ強キックで、相手が浮いたところに弱・武神旋風脚を決める。そのあとは、着地と同時にタイミングよく、弱、中、強の順に武神旋風脚を出していこう

基本戦法

SFC版では、相手の起き上がりをスクリューでつかめなくなり、パワーダウンしてしまった。

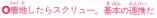
とにかく近づき、強引に投げ捨てろ

プロレスラーらしく、強力な投げ技を持っているザンギエフ。特に、スーパーコンボのファイナルアトミックバスターは、レベル3で決めると体力ゲージの約7割を減らせる強力な技だ。これらの投げ技を決めるために、いかにして相手に近づくかが対戦のポイント。相手の動きを読みながら、跳び込みや強・バニシングフラットなどで距離を縮めていこう。

いかにしてファイナルアトミックバスターを決めるかが、勝利のポイント

決める ねらうのは一つ、スクリューだ

通常、ねらっていくのは強・スクリューパイルドライバー。相手の必殺技をかわしたあとや、ガードしたあとに使っていく。十字ボタンを1回転させるコマンドは難しいが、地上ですぐに出せるようになれば戦力アップまちがいなしだ。

着地したらスクリュー。基本の連携だ

ジャンプ中に下と強パンチ同時押しで出る、ボディアタックを決める

ねらえ 連続技ではなく、連携技重視！

この技は連携技である。ファイナルアトミックバスターを、強・スクリューパイルドライバーに替えても可能。立ち弱キックのあとにオリコンで反撃されてしまうので、相手のスーパーコンボゲージがない場合に使っていこう。このほかの連携技として、強・バニシングフラットを当ててからのスクリューパイルドライバーが有効である。

ファイナルアトミックバスター ← 立ち弱キック ← ボディアタック

裏回り攻撃にも使え、判定の強いボディアタックから立ち弱キック。そして、ファイナルアトミックバスターにつなげる。立ち弱キックのあと、オリコンで反撃が可能なので、相手のスーパーコンボゲージの有無を確認してから使うようにしよう

魅せる バニシングフラットを、たくみに使え

下のオリコンの要点は、強・バニシングフラット。ゲージタイマーの残りの量で、バニシングフラットを出す数を調節して、最速のタイミングでキャンセルをかけて出すこと。強・スクリューパイルドライバーまですべて決まれば、レベル3のファイナルアトミックバスター以上のダメージが期待できるぞ。スーパーコンボと使い分けよう。

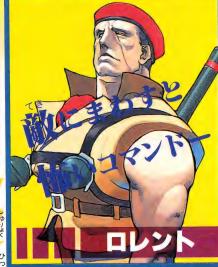
ダブルラリアット×数回 ← しゃがみ強キック ← お手軽 オリコン発動

ダブルラリアットは、相手の方向へ十字ボタンを押しておくと簡単。また、クイックダブルラリアットに替えても可能

強・スクリューパイルドライバー ← 強・バニシングフラット×5 ← 立ち中キック ← 高度に オリコン発動

オリコン中の投げ技は、キャンセルをかけて出さないとつながらない。また、ガードされてもダメなのだ！

すべてキャンセルで出すことが条件。少しでもバニシングフラットが遅れてしまうと、途中でガードされるぞ

基本戦法

スティンガーを筆頭に、非常にクセのある必殺技を持つ。トリッキーな戦い方が勝利につながるぞ。

スピードを生かし、相手を幻惑する

スピードとトリッキーな動きを武器に相手をほんろうし、少しずつ体力を奪っていくのが理想の戦い方。必殺技は変わったものが多いが、使いこなせるようになると、対戦には必要不可欠なものばかりである。使い勝手のいいスティンガー、リーチの長いしゃがみ強パンチをメインに使い、スキがあったら破壊力バツグンのオリコンで大ダメージを与えよう。

すばやい技を持つ男。相手を惑わし、多彩な技を組み合わせて攻めていこう

決める 主力の必殺技、それはスティンガー

相手の動きを封じることができるスティンガーや、移動技のメコンデルタエスケイプなどの、対戦に欠かせない技を説明していこう。

●スパイクロッド

ジャンプ中に十字ボタンの下と中キックを押すと出る。ハイジャンプ中などの軌道修正に役に立つ。相手の跳び込み攻撃を、目の前でかわすといった使い方もできる。

●メコンデルタエスケイプ

飛び道具を避けたり、奇襲技として非常に重宝する。前述のスパイクロッドとの組み合わせによって、さらにイヤらしい攻撃ができるようになる。昇龍拳などの迎撃用の技がないキャラに対して、ドンドン使っていこう。

いったん壁に張り付いてから、大きくジャンプするのだ

●キックゼロカウンター

相手の背後に移動するゼロカウンター。ただ相手の技をかわすだけだが、ここから連続技やオリコンを発動することによって、真価を発揮する。形勢を逆転するのに便利な技だぞ。

瞬時に相手のうしろに回り込める。ここからオリコン、連続技に移行しよう

●スティンガー

ロレントの代名詞ともいえるナイフを投げる技。接近戦では、しゃがみ中キックからキャンセルで出すのが有効。いわゆる飛び道具を持っていないキャラと対戦するときに、絶大な効果を発揮するぞ。

先読みの迎撃技にもなる。起きあがりに重ねるのも有効だ

ナイフは通常技で返されてしまう

ねらえ しゃがみ弱パンチはタイミングよく出す

しゃがみ弱パンチは、タイミングよく押すと連続ヒットになる。難しい場合は、しゃがみ中キックに変えてもいい。もし途中でガードされてしまったら、相手のスーパーコンボゲージを増やさないため、パトリオットサークルは出さないようにしよう。

ジャンプ中パンチ → しゃがみ弱パンチ×2 → 強・パトリオットサークル

ジャンプ中パンチは、相手と密着するように低く当てること。パトリオットサークルは弱パンチにすばやくキャンセルをかけて出す

魅せろ オリコンの簡単さ、破壊力はNO・1

通常、オリコン中はジャンプできないが、ロレントのハイジャンプは必殺技扱いなので使用できる。これを利用したのが左のオリコンで、破壊力と簡単さは全キャラ中一番だ。入力のコツは、しゃがみ強キックのあとのハイジャンプをキャンセルですばやく出すこと。あとは強キックを連打しながらハイジャンプを繰り返すだけでいい。12ヒットすれば、この技だけで勝てるぞ。

オリコン発動 → しゃがみ強キック → ハイジャンプ強キック

オリコンを発動したら、すぐにスライディングのしゃがみ強キックだ！

同じ高さでヒットさせるのがベスト

基本戦法

師サガットを越えたムエタイ戦士 アドン

飛び道具を持つ相手にめっぽう強い。長いリーチを生かせば、最強の座もねらえるキャラだぞ。

中距離の間合いで攻撃をしかける

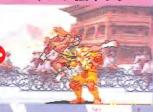
サガットの弟子であったアドンは、師と同じムエタイを使う。足が非常に長いので、リーチを生かした戦いかたが理想。立ち強キックがぎりぎり当たる間合いで、しゃがみ強キックを使ってけん制していき、相手が跳び込んできたらライジングジャガー、飛び道具で攻めてきたらジャガーキックで反撃しよう。自分から攻撃するよりも、迎撃していく戦いが強いぞ。

立ち強キックのリーチがとても長い。しゃがみ強キックと混ぜて使おう

決めろ　リーチの長い通常技をメインに使っていく

相手方向に十字ボタンを押しながら中パンチで出るジャガークランチは、しゃがみガード不能。リーチも長いので、連携技に組み込んでいこう。必殺技では、遠くから下段をかわして攻撃できるジャガーキックが便利。

ジャガーキックは、波動拳などの飛び道具をかわして攻撃できるので便利

2ヒットするジャガークランチ。攻めのバリエーションに加えていこう

ねらえ　技の数は少ないが連続技は強力だ

アドンの連続技で重要なのがしゃがみ中パンチ。ここからジャガーバリードアサルトや、強・ジャガーキックにつないでいく。連携技としては強・ジャガーキックのあとに、再びしゃがみ中パンチを当てて、強・ジャガーキックを出すのがいい。これにジャガートゥースを混ぜていけば、攻撃の主導権を握れるぞ。

ジャンプ強キック → しゃがみ中パンチ → ジャガーバリードアサルト

ボタン連打で威力が上がる。忘れるな!

まず、低い位置にジャンプ強キックを当てる。そして、しゃがみ中パンチを決めたあとに、スーパーコンボのジャガーバリードアサルトをキャンセルで出す

魅せろ　ジャガーキックのタイミングが難しい

左のオリコンのポイントは、中・ジャガーキック。着地した瞬間に出していかなければ、途中で相手が落ちてしまう。弱に替えても可能だが、このときは最後のライジングジャガーを強にする。どちらもダメージはほぼ同じなので、タイミングを取りやすいほうを選ぼう。下のオリコンは簡単なので、確実にダメージを与えたいときに使うこと。

高度に　オリコン発動 → しゃがみ強キック → 中・ジャガーキック×3 → 中・ライジングジャガー×2

中・ジャガーキックは着地と同時にすばやく出すこと。すべて決まれば、体力の7割を奪うことができるぞ

お手軽　オリコン発動 → しゃがみ強キック → 弱・ライジングジャガー → 中・ライジングジャガー×2 → 強・ライジングジャガー

これも引きつけてから出すこと

ライジングジャガーは、技の出がかりで当てると威力が高いので、相手をなるべく引きつけて出すこと

基本戦法

民のために戦うヨガマスター ダルシム

『ストII』からの出戻りキャラ。独自の伸び縮みする手足をうまく使いこなせるかどうかがポイントだ。

長い手足を使って、遠距離で戦う

ダルシムが一番得意な間合いは遠距離。立ち強パンチが届く距離が一番いい。ここからヨガファイア、立ち強キックなどでけん制していく。相手が飛び道具で攻めてきた場合は、硬化時間が短いヨガフレイムで相殺するようにしよう。迎撃用として使える技は上のほうに判定の強い立ち弱パンチと、前に判定がある立ち中キック。先読みができたら、ヨガブラストか垂直ジャンプ中キックを使っていく。

接近戦は苦手で、ガード方向に十字ボタンを押さないで通常技を出してしまうと、相手に当たらず大きなスキができてしまう。さらに、SFC版は業務用や他機種版の『ZERO2』と違い、しゃがみ中キックにキャンセルがかからなくなっているため、攻めのバリエーションは少ない。近づかれたらヨガテレポートなどで、とりあえず離れることが大事。スーパーコンボゲージがレベル1以上あるなら、ゼロカウンターがいいぞ。

近距離戦はなるべく避けること。通常技が相手に当たらない場合があるぞ

立ち強パンチで追い打ちをかけることができる。ダルシムの基本の戦い方だ

しゃがみ強パンチが届く間合いで、ヨガファイアを当てると…

決めろ　空中で出せる、特殊技が効果的

ジャンプ中に下とキックボタンで出るドリルキックと、下と強パンチで出るドリル頭突きは、相手との距離を縮めるのに有効な技である。特にドリル頭突きは判定が強く、無敵時間のある必殺技以外で迎撃される心配がないので使いやすい。ただし、相手にめり込むように当ててしまうと反撃を受けるので、腰から下を目安に出すこと。ドリルキックは弱中強によって相手に向かっていく軌道が違う。距離によって使い分け、着地したあとに再びドリルキックを出す連携技が有効だぞ。

弱中強ドリルキックの違いと効果

弱	中	強

弱中強の順に角度が急になる。弱は反撃を受けやすいので、通常は連続技につながる中を使い、相手と距離が近い場合は強を使う

攻撃判定が強いドリル頭突き。飛び道具の出し合いに混ぜるといい

ねらえ　連続技のポイントはスライディング

業務用で連続技の要だったしゃがみ中キックに、キャンセルがかけられなくなったのはかなりつらい。その代用として、相手方向の斜め下に十字ボタンを押しながら弱キックで出せるスライディングを使おう。ただし、足の先を当てるようにすると、キャンセルがかけられないので、至近距離で使うこと。

中・ドリルキック → 弱・スライディング → ヨガインフェルノ

中・ドリルキックを低く当てて、すばやく弱キック、ヨガインフェルノにつなぐ。難しい連続技だが、威力が高いのでマスターしよう

レベル3で出すヨガインフェルノは非常に強力。かならず決めるべし

魅せろ　ヨガブラストの入力を正確に

強・スライディングにすばやくキャンセルをかけて、ヨガブラストを出す。コマンドを正確に入力しないと、立ち強キックになってしまうぞ。ヨガブラストを3発当てたら、少し歩いて残りの2発を出すこと。

燃えろ!!

オリコン発動 → 強・スライディング → 強・ヨガブラスト×5

強・スライディングからヨガブラストにつないでいく。3発当てたあとに、1キャラ分進んでから残りを当てるのがポイント

基本戦法

冷徹無情の暗殺者 ゲン

SFC版になっても、あいかわらず弱さは変わらない。どう使うかが腕の見せどころだぞ。

喪流と忌流の2つをうまく使い分けよう

ゼロコンボができる喪流と、攻撃力が高くトリッキーな技が多い忌流の2つの流派を持つゲン。この2つの流派を、いつ切り替えるかが対戦のポイントとなる。流派の切り替えはガード中でもできるが、どちらの流派で戦っているのかを把握しておく必要があるぞ。

喪流の戦い方は基本的に地上で、立ち中キックが当たる間合いを取り、当たったら立ち強キックをつなげていく。忌流は接近するための手段として使っていくのがベスト。強力なジャンプ攻撃や、飛び道具をかわせる必殺技を使おう。

流派によって構えが違う。しゃがみ状態より、立っているほうがわかりやすい

決めろ 喪流のゼロコンボをメインに戦っていく

必殺技は使い勝手がどれもいまいち。必殺技よりもゼロコンボをメインに攻めよう。忌流のジャンプ強キックやジャンプ中キックから、喪流に切り替えてゼロコンボにつなげるのが、比較的使いやすい。ゼロコンボはしゃがみ弱パンチ、しゃがみ中パンチ、立ち強キックの順に出すのが、一番当たりやすいぞ。

相手を気絶させるスーパーコンボ。連続技に組み込むのも効果的だ

迎撃技としては逆瀧が有効。最高8ヒットまで当てられる

ねらえ 通常の連続技は全キャラで1番

相手が画面端で、スーパーコンボゲージがレベル3のとき専用の連続技。相手が画面端にいないときは惨影をレベル3で出すこと。ジャンプ強キックのあとの流派の切り替えが難しい場合は、喪流のジャンプ強キックに替えても可能だが、このときはしゃがみ弱パンチを1発に減らすこと。最後の惨影から蛇咬叭のつなぎは、惨影がヒットしたらすぐに流派を切り替えておくと出しやすい。この連続技のほかにも、忌流のしゃがみ弱キックからの蛇咬叭がかっこよく、実戦的である。

画面端忌流で始める

ジャンプ強キック(2ヒット)

忌流のジャンプ強キック。高い位置で当てないと2ヒットしない

喪流に切り替え

しゃがみ弱パンチ×2

タイミングよくボタンを押していこう

しゃがみ中キック

しゃがみ中キックにキャンセルをかけて惨影。相手が画面端にいない場合は、惨影をレベル3で出そう

忌流に切り替え

相手が少し浮いたところを、つかんで決める。めちゃくちゃカッコイイ

魅せろ 逆瀧を出すタイミングで威力が変わるオリコン

簡単かつ強力なオリコン。レベル1なら約4割、レベル3なら約8割の体力を減らすことができる。逆瀧のコマンドを連続で出せない人は、十字ボタンを下から相手の方向へすばやく回転させ、強キックボタンを連打するだけで出すことができるぞ。逆にコマンド入力に自信のある人は、強・逆瀧を弱に替えて多くヒットさせるようにしよう。

しゃがみ強キックの先端を当てると、逆瀧がつながらない。その場合は、しゃがみ強キックを当てたら少し前へ進むこと

強・逆瀧を繰り返し当てていくだけ

基本戦法

特に前作と変わっていないので、マイキャラにしていた人はすんなり使うことができるはず!?

チクチク攻めて、相手を固めていこう

基本は立ち中キックが当たる間合いで、リーチの長い通常技を当てていき、ダブルニープレスとヘッドプレスを混ぜて相手を押していく。遠距離での戦いはサイコショットがメインで、相手が飛び道具を持っているなら遠くからのヘッドプレス、サマーソルトスカルダイバーを使い、飛び道具をかわして攻撃していく。スーパーコンボゲージはゼロカウンターに使っていくのがベストだ。

この立ち中キックが当たる間合いをしっかり把握しておこう。ここからの攻めが、ベガの基本戦法となる

決めろ ダブルニープレスと、ヘッドプレスが有効

ダブルニープレスは、キャンセルで出すよりも、連携技として使っていこう。相手が反撃しようとしたところをうまくつぶすことができるぞ。ヘッドプレスは、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ中パンチにキャンセルをかけて使うのが有効。このとき、サマーソルトスカルダイバーへの移行は、相手の動きを見て出すこと。

攻撃の要になるダブルニープレス。足の先を当てると反撃をされないぞ

空中制御できるヘッドプレス。キャンセルから出していこう

ねらえ ジャンプしたら、すぐにタメを作れ

通常は、ニープレスナイトメアをダブルニープレスに替えて使うこと。ポイントはジャンプしたあとのタメ。ジャンプしたらすぐ、ガード方向にタメを作っておこう。もし立ち強キックをガードされた場合は、ダブルニープレスを絶対に出さないこと。ガードのあとに、確実に反撃を受けてしまうぞ。ちなみに、この連続技は硬直時間の長い突進技をガードしたあとに、立ち強キックから決めることもできる。

ジャンプ強キック

立ち強キック(1ヒット)

ジャンプしたらすぐにタメを作っておく。そして、立ち強キックの1ヒットめにキャンセルをかけて必殺技を出す

ニープレスナイトメア

ベガ最強の連続技。見た目も美しい

魅せる 画面端に相手がいるなら積極的にねらおう

通常は左のオリコンをメインに使っていく。下のオリコンは、相手が画面端にいるとき専用。もし途中でガードされた場合は、タイマーゲージが切れる寸前にヘッドプレスを出し、相手との距離をとって反撃を避けよう。このほかに、立ち強キック、ダブルニープレスを繰り返し当てて、相手が高く浮いたらヘッドプレスにつなぐオリコンもある。見た目が非常にカッコイイし、ダメージもなかなかなので、とどめの一撃に使ってみよう。

オリコン発動

しゃがみ強キック

強・ダブルニープレス×5

しゃがみ強キックのリーチがとても長いので、相手と離れたところからでも決めることができる。不意をついて使っていこう。また、オリコン中のダブルニープレスはタメを必要としないので、すばやく出すことができるぞ

画面端でオリコン発動

しゃがみ強パンチ

強・サイコショット×8

強・ダブルニープレス

相手が画面端にいないとすべてつながらない。サイコショットは最速で出すと9発決めることができるが、最後のダブルニープレスが安定して入らないので、8発で止めること

基本戦法

ただ強いものを求める漢 ゴウキ

SFC版のみでつながる、豪鬼らしい極悪な連続技があるぞ。とにかく、オリコンが楽しいキャラ。

防御力の低さを攻めでカバーしよう

基本的な技はリュウと変わらない。だから基本戦法も同じように、相手を跳ばせて落とす戦い方が効果的だ。しかし、リュウ、ケンよりも防御力が低いので、防御にまわるとつらい。待ちぎみに戦うよりも、スキのない特殊技をからめて、相手に反撃されないように攻めまくろう。それに加え、SFC版になってつながりやすくなった、連続技からのオリコンをマスターすれば、一方的に勝つこともできるぞ。ゴウキは攻めてこそ力を発揮するキャラなので、相手に手を出させないくらい攻めまくろう。

ゴウキは防御力が低いので気絶しやすい。相手に反撃のスキを与えるな!

決めろ 天魔空刃脚が、速くて非常に強力

ゴウキは必殺技よりも、特殊技の使い勝手がいい。中でも天魔空刃脚はスピードが速いので見切られにくく、使いやすい。また、業務用よりも連続技につなぐのが簡単なので、ジャンプ攻撃に混ぜて使っていこう。

SFC版は天魔空刃脚から、しゃがみ中キックがつながるぞ

垂直ジャンプから出して行くのがいい

ねらえ オーソドックスだが、簡単で破壊力もある連続技

実にオーソドックスな連続技。リュウ、ケンの連続技ができれば簡単に入力できるはず。通常は滅殺豪昇龍の代わりに、強・豪昇龍拳を使っていこう。ジャンプの遅いザンギエフなどには、スーパーコンボの瞬獄殺でもいいぞ。コマンド入力に自信のある人は、しゃがみ強パンチにキャンセルをかけて、スキのない滅殺豪波動を使おう。

ジャンプ強キック → しゃがみ強パンチ → 滅殺豪昇龍

威力は若干落ちるが、しゃがみ強パンチをしゃがみ中キックに替えても可能だ。このほかにジャンプ強キック、しゃがみ強キック、弱・竜巻斬空脚、強・豪昇龍拳の順に決める連続技も実用的である

魅せろ 連続技から空中の相手にオリコンを決めよう

ゴウキ最強のオリコン。ジャンプ強キックからつなげることができるので、使う機会も多いはず。入力のコツとしては、すべての必殺技を最速で出すこと。少しでも遅れると、最後の強・豪昇龍拳が入らないぞ。また、相手との距離が離れてしまった場合は、強・灼熱波動拳を連発してダメージを与えよう。

ジャンプ強キック → しゃがみ強キック → 弱・竜巻斬空脚 → オリコン発動 → 弱・豪昇龍拳

ジャンプ強キック、しゃがみ強キックを当てて、相手が浮いたところに弱・竜巻斬空脚を決める。さらに、着地と同時にオリコンを発動してダメージを与えていくのだ

オリコンを発動したら、すぐに弱・豪昇龍拳をだす

強・灼熱波動拳 → 弱・豪昇龍拳 → 強・灼熱波動拳 → 弱・豪昇龍拳 → 強・灼熱波動拳 → 強・豪昇龍拳

強・灼熱波動拳・豪昇龍拳を繰り返し当てていく。灼熱波動拳は、着地したあとにコマンドを入力するのではなく、空中にいるあいだに十字ボタンでコマンドだけを入力しておき、着地と同時にボタンを押すと最速で出すことができるぞ!

最後は強・豪昇龍拳でしめる。減りも見た目も最高のオリコンだ!

実況J.LEAGUE パーフェクトストライカー

絶え間ない実況と臨場感あふれる演出が魅力！

「実況」シリーズの最新作がN64で登場！　ハードの性能をいかした数多い実況やモーションキャプチャーで取り込んだ選手は必見。さらに編集部では、開発者にインタビューを敢行し、このゲームの見どころを語ってもらったぞ。

N64	サッカー 64M
コントローラパック専用	
最大4人同時プレイ可	

コナミ　12月20日発売予定　9800円

3Dスティックの細かな操作通りに動く！

プレイヤーの３Ｄスティックを傾けた方向、角度で選手の動きが変わっていくのだ

96年度のデータのJリーグ選手を操作してJリーグ優勝をめざせ！

Jリーグ全16クラブ96年9月終了時のデータで、プレイヤーの好きなクラブでリーグやトーナメント戦での優勝をねらうサッカーゲーム。3Dスティックの細かな操作に合わせて選手が動き、Cボタンユニットと組み合わせることで、実際の選手と同じスルーパスやワンツーなど数々のテクニックをだすことができるのだ。

96年のデータでプレイができる。どのクラブが最強の異名を取ることができるか

ゴールパフォーマンスは数多く用意されているのでゴールするたびに違っている

モーションキャプチャーで滑らかでダイナミックな動きを再現！

登場する選手は全員「モーションキャプチャー」という技法で実際の動きを取り込んでいる。そのため動きが滑らかなうえ、ダイナミックなテクニックをだすことができるのだ。これらの選手には、能力値が振り分けられていて、これをもとに成功しやすいテクニックが異なる。また、調子の変動で試合での活躍度が変わるぞ。

3Dスティックの微妙な動きに選手が反応して、その通りに動いてくれる

ボールの高さと選手の位置によっていろいろなシュートがだせる

全選手に能力値が振り分けられている

選手にはそれぞれダッシュ、スタミナ、ジャンプ力など数値が振り分けられている。これは、96年度の試合のデータによって作られていて、数値が高いほどその能力が高い。トータルの数値が高い選手ほど活躍が期待できるのだ。

ダッシュやスタミナ、キープなど、かなり細かく数値が設定されている。選手の能力をいかしていこう

ポジションによって数値が違っている

各種ボタンの組み合わせでテクニックがだせる

このゲームでは、3Dスティックと、4つあるCボタンユニットの数々を組み合わせることで、テクニックをだすことができる。これらのものは、簡単に出せる「スライディング」や「フェイント」、タイミングが合わないと出すことが難しい「オーバーヘッドシュート」や「クイックターン」などいろいろなものがある。自由にだせるようになると気持ちいいぞ。

相手のボールに向かってスライディングをする。角度が悪いとファウルになってしまう

体のいろんな場所にボールをあてて、相手からボールを奪われないようにする

ボールをキーパーの頭上に蹴り上げて、高い軌道でゴールに向かっていくシュート

まわりに相手の選手がいてボールが奪われそうなとき、近くの味方に1回パスをだして、すぐにまたパスで返してもらう

試合ごとに選手の調子が変化！

1試合ごとに全選手の調子が変化していく。調子が良ければ数値で設定されている能力値以上の実力を発揮することができ、逆に不調の場合は実力は発揮できないほかケガをしやすくなる。また、スタミナの消費も激しくなるぞ。

調子が悪いと本来の力を発揮できない

調子は5段階表示

表示される調子は「絶好調」から「絶不調」までの5段階。調子に合わせてスタメン起用しよう。

絶不調	不調	普通	好調	絶好調
調子は最悪。ケガをしやすいので、試合の出場は控えさせたい	不調の状態。普通のときのような能力は発揮できないので注意	普通の状態。能力も設定された数値のまま。能力に応じて起用	調子が良い状態。設定された能力より、少しプラスされている	調子が最高に良い状態。この状態の選手がいる場合は必ず使いたい

リアルタイム実況とさまざまな状況の変化で試合が展開する

このゲームのウリのひとつである実況。試合中のプレイに合わせて、リアルタイムで実況してくれるのだ。このほかにも試合中、攻勢のクラブのサポータが応援していたり、故意にファールをしたときにはブーイングが起こるのだ。また、天候も変化していくぞ。

臨場感あふれる実況はテレビ中継のようだ

ゴールを決めて一緒に喜ぶ場面。サポータの応援はプレイしていて心強い

サポータの応援で実力発揮だ！

テクニックをだした場合も、そのプレイの難易度に合わせて実況してくれる

試合は昼間だけでなく、ナイトゲームもある。ナイターの照明が映える

ロスタイムに突入。逆転勝利なるか？

ROMカセットならではの途切れのない実況

ROMカセットの利点は、読み込みがないこと。その利点とN64の思考ルーチンの速さによって、途切れのない実況が聞けるのだ。実況のパターンは約600種類と膨大な量を用意しているので、まるでテレビ中継を見ているかのようにリアルタイムで雰囲気のあるサッカーをプレイすることができる。

前園切り込んでいきます

リアルタイムでプレイに合った実況

ビューティフルファインゴ〜ル!!

実況のパターンは600種類もある

雨や雪が降って試合のコンディションも変わる

試合は晴れの日だけでなく、雨や雪が降っているときも行われる。雨や雪が降るとボールが水を吸い込んでしまい、遠くまで飛ばないうえに芝が濡れているので転がらないのだ。しかも、滑りやすくなっているので3Dスティックを急に傾けると、選手が転んでしまいケガをしてしまう場合もある。

水しぶきを上げてパスを受ける。ボールが重くて遠くに飛ばない

雪でグラウンドが滑りやすい。転ばないために急な方向転換は避けよう

滑りやすいぞ！

陰のメイクドラマを作りだす審判の演出

選手に"レッドカード"などをだして選手を退場にすることができる審判。このゲームでも審判はカードを出して選手に注意したりするのだ。このとき、メモ帳に何かを書いているしぐさや判定が不服として選手から文句を言われたりしている姿を見ることもできるのだ。後半戦の優勝がかかっている場面では、特にこの審判の判定が勝利を左右してしまうこともある。

ファウルの判定に不服な選手が審判に食い下がっている…

しかし、イエローカードを受けてしまった。退場にならないように注意

実際の試合のようにポジションごとの攻めができる

ポジションやフォーメーションを自由に設定して白熱した試合が望める

各選手にはGK、FW、MF、DFと得意なポジションが分けられている。これらのポジションは各選手に振り分けられている能力値によって異なっていて、そのポジションが適していないと数値が高くても能力を発揮できないのだ。このほかにもフォーメーションや作戦を決められることができ、11人の選手を効果的に実際の試合のように配置することが可能だ。また、相手クラブのキーマンをマークしてパスを出しにくくすることもできる。

シュートの威力がある選手にフリーキックを蹴らせるように設定しておけばゴールもねらえる

ポジションごとに、守る位置を設定できる。これは右の守りを強化するところ

主導権を握るためのフォーメーションを決める

試合が始まる前にプレイヤーのクラブのGKを除く10人の選手をどのように配置するかを決められる。例えば、守りを重視するためにFWを1人、MFを4人、DFを5人に分けたりもできるのだ。試合前に相手のフォーメーションを調べてから決定しよう。

16種類用意されているフォーメーションの中から決定して試合に臨む

相手クラブをチェック

相手のクラブの動きに合わせてプレイヤーのクラブを設定するのがオススメだ

作戦を設定してクラブの弱点を補う

プレイヤーが決定したフォーメーションをもとに試合中の作戦を設定することもできる。例えば守りを重視した場合は1回のチャンスをものにする「カウンターアタック」を設定し、ZとCボタンを押せば選手が速攻で移動してくれるので、弱かった攻撃力を補える。

作戦は8種類の中から選択する

Z+Cボタンで決定

守備重視でもカウンターアタックならば一気に攻撃を仕掛けられるのだ

相手の選手をマークして攻撃を封じる

フォーメーションや作戦を設定してもまだ、相手に攻撃のチャンスを与えたくない場合は、その試合のポイントとなる選手をマークしてパスしたボールを奪えるのだ。

相手チームが出したパスを簡単に奪えるほかにピンチにもなりにくい

能力の高いDFを相手クラブのキーマンにマンマークさせておこう

プレイヤーを飽きさせない数々のモードが遊べる

このゲームのメインはリーグ戦だが、これ以外にもいろいろなゲームモードがある。天候や相手クラブを選んで1試合だけプレイする「プレシーズンマッチ」やGKと1対1で対決する「P.K.戦」、テクニックやフリーキックを練習するための「トレーニングモード」などが遊べるのだ。

○このモードのみ、オールスターを東西に分けたクラブが用意されている

トーナメント

○16クラブの勝ち抜き戦。ナビスコカップをモチーフにしたようなものだ

○○好きなモードを選んで自由に練習できる。テクニックの腕を磨こう

○○GKとキッカーお互いにねらった場所にカーソルを合わせて勝負するのだ

96年度の日程でプレイ リーグ戦モード

'96年度の実際のJリーグの日程で全30試合を戦うモード。この30試合で数多く勝利し、さらに得失点の少ないクラブが優勝することができる。前半戦と後半戦に分かれていて、それぞれの勝者が最後に対戦して勝ったクラブが優勝。

○96年度のJリーグの日程と同じようにスケジュールが組まれているのだ

○勝敗などが細かく表示される。リーグ優勝がねらえるようにがんばろう

ねらえリーグ優勝!

96年度の名シーンを再現 シナリオモード

全16クラブ96年度の成績を左右したともいえる実際にあった名場面をプレイするモード。このモードは難易度が6段階に分かれていて★が多くなる程難易度が高くなり、クリアするのが難しくなる。残り時間がほとんどない状況で相手クラブから逆転したり、天候が悪く操作しにくいものなど、いろんな状況が用意されている。

○それぞれのシナリオに難易度が設定されている。全部クリアできるか!?

○その場面と同じ設定でプレイを開始。残り時間が少ないので逃げきろう

名場面はリプレイでもう1度見られる

試合中任意に直前のプレイをもう1度見ることができる。3Dスティックを使って再生、逆再生やコマ送りなど自由に見ることができるのだ。しかも、ポリゴンを使用しているので自由に角度を変えることもできる。会心のゴールやファインプレイを決めたときに見ると楽しい。

○二度とできないような超ファインプレイは何度でも見てみたい

角度も自由に!

○角度も自由に変更することができる。いろんな角度からチェックしよう

実況J.LEAGUE パーフェクトストライカー

じっきょうJリーグパーフェクトストライカー

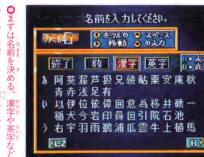
トレードやオリジナル選手を作成できる

16クラブの選手を自由にトレードしたり、プレイヤーオリジナルの選手を作ることができる。これで、応援しているクラブに好きな選手を入団させたり、プレイヤーの分身となる選手を作成して一緒にプレイできるのだ。ほかにも一風変わった外国人選手だけのクラブを作ってしまうことも可能だ。

トレードの人数制限なし。プレイヤーが欲しい選手を何人でも入団させられる

好きな選手をトレード

もととなるクラブを選んでトレード

オリジナル選手の誕生

まずは名前を決める。漢字や英字などいろいろなパターンを作れるのだ

名前が決まったら能力値の数値を振り分ける。ポジションにあった振り分けをしよう

応援しているクラブに入団させてみよう。思った以上に活躍するかも

MOJOR-A開発インタビュー

ディレクター 奥田康雄さん

編集部はKCE（コナミコンピュータエンタテインメント）大阪に取材を敢行し、このゲームを開発した「MOJOR-A」のディレクター奥田康雄さんに開発話などいろいろ聞いてみた。

——ゲームの開発は終わりましたが、苦労した点は何ですか？

奥田　初めての機種なので、どんな性能を持っているハードなのかを勉強してから制作に入りました。選手の動きはモーションキャプチャーで細かいパターンが持てるということなので、データ解析だけでもかなりの時間がかかりました。

——選手の動きのパターンはどれぐらいありますか？

奥田　トータル数では1万8000点あります。

——モーションキャプチャーで実際の選手を取り入れていますがモデルは誰ですか。そして、どのような作業をしたのですか？

奥田　モデルはJリーグをめざしている選手4人から取り込みました。作業はこちらの方から「ゲームでは、こんな動きを使いますから」と伝えて、選手といろいろな相談、打ち合わせをして、それをもとに取り込みました。

基本はシュートとパス。初心者から上級者まで幅広くプレイできるのだ

——Jリーグ各選手のデータは何をもとに採用してますか？

奥田　身長、体重、年齢はちゃんとしたデータがありますので、それをもとにヘディングの高さなどはそのデータからだしました。ジャンプ力などは、実際の試合のビデオを見て判断してだしています。スタミナなどは年齢を考えてそれをもとに設定しています。

——N64のハードではこんなことができた、ここが面白いというものはありましたか？

奥田　今までのゲーム機のコントローラでは8方向しかなかったのですが、N64では3Dスティックをメインにしているので、できるだけ8方向とは違う工夫、傾ける方向に動くようにといろいろと実験をしました。

——ゲームは3Dスティックの各種ボタンを使用してテクニックをだしていきますが、あの操作方法は研究されたのですか？

奥田　そうですね。N64ではAとBボタンが大きくなっていまして、基本的にパスとシュートがあればゲームをプレイできるというものとして考えました。まず、その操作を覚えてもらおうということで、Aボタンがパス、Bボタンはシュートと振り分けて、この2つを覚えてしまえば初心者でも簡単にプレイできるというものにしました。そしてこの操作を覚えてもらえたら、Cボタンユニットを使用したほかのテクニック技を使ってもらえたら嬉しいなといったイメージで作りました。

——3Dスティックのアナログコントローラの特徴をいかした動きは何かありますか？

奥田　クイックターンがそうなのですが、あれは3Dスティックを1回転させるとだせます。ほかにも、傾ける角度でスピードの変化をつけられます。360度全方向に動かせるというのが大きいですね。

——サッカーゲームでは試合のテンポが重要ですが、このゲームではどのように設定していますか？

奥田　当初はモーションキャプチャーを使っているので選手とボールのスピードで設定していたのですが、そうすると遅い展開になってしまったのです。実際のものから1.5倍のスピードで設定してスムーズで快適な試合がプレイできるように調整しました。実際のものより速くなっています。

——最後に読者に何かコメントをお願いします。

奥田　N64初のサッカーゲームということで、3Dスティックを使ったコントローラ感覚を楽しんでもらいたいです。ユーザーのかたはぜひ店頭などでプレイして操作感覚を楽しんで下さい。あと、点を取るそう快感もそうですが、ユーザーのイメージが伝わっているものに仕上がっていると思います。ここにゴールしたいと思ったらその通りにだせるように仕上げています。

最新機能満載でキミに挑戦する麻雀ゲームだ

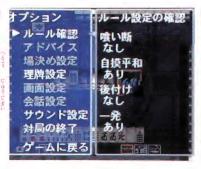
サードパーティからのソフトもそろいつつあるニンテンドウ64に、いよいよ麻雀のソフトも発売されることになった。それがこの『麻雀MASTER』だ。ニンテンドウ64のハードが持つ機能を生かした麻雀ゲームだ。麻雀牌のズームやポリゴンのキャラクタ、3Dスティック対応など、いままでの麻雀ゲームにはない魅力をたくさん持っているのだ。

いろいろな相手と麻雀を楽しもう

ニンテンドウ64で初の麻雀ゲームがこの『麻雀MASTER』なのだ

本格的な4人打ち

この『麻雀MASTER』で打てる麻雀はもちろん4人打ちタイプで、4人で麻雀卓を囲んでいるような画面構成となっている。脱衣麻雀のようなイカサマもなく、それぞれのキャラクタの特徴を生かした打ち方をしてくるのだ。

ルールの変更も自由自在にできる

もちろんイカサマはない、正統派の麻雀だ

麻雀卓を上から見ているようだ

多彩なオプション

ゲームにはたくさんのオプション機能も装備されていて、プレイヤーの打ち方の手助けもしてくれる。危険牌の表示や相手の手の内の表示、自分で牌をそろえることのできる理牌設定なども可能になっている。これで初心者から上級者まで、すべてのプレイヤーに対応するようになっているのだ。また、対局中にはヘルプ機能もあり、モードの説明も受けられるぞ。

さらにヘルプ機能も

ゲーム中にモードの説明も見られる

理牌設定も可能

自分で理牌することも可能である

アドバイスが出る

フリー対局では危険牌の表示もできる

片手操作でラクラク

多彩なキーコンフィグ機能がある。左のように選べてそれぞれ、①牌、アイコン選択、②手牌エリアなどのカーソル移動、③牌、行動の決定となっている。

①基本の両手操作

ファミコン時代からおなじみの操作方法だ。両手で操作するのに適したようになっている。

②手軽な片手操作

3Dスティックを使用することで、片手での操作ができる。③はZトリガーを使用する。

③右手対応の片手操作

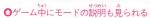
十字キーとRボタンを使用する。左ききの人でも片手で楽しみながら操作できるのだ。

4つのモードをいろいろな面子で対局してみよう

ゲームモードはフリー対戦、ストーリー、バトル、クイズの4つのモードが用意されている。対局する相手もたくさんいるので、自分のレベルで自由に対局できるぞ。

フリー対戦モード

対戦相手やルールを自由に選び、自分に合った麻雀を楽しめるモードだ。対局の場所も2カ所用意されていて、自分のレベルで打てる。危険牌の表示などのアドバイス機能はこのモードのみで可能だ。

⭘対局者を好きなように自由に選んで打てるモードがフリー対戦モードだ

⭘麻雀の初心者はこのモードでたっぷりと練習を積んでいくといいだろう

ストーリーモード

この『麻雀MASTER』最高の栄誉である最高位と全タイトル制覇を目指すモードだ。最高位は毎月行われる月例戦のリーグポイントを重ねていき、タイトル戦は毎月1タイトル開催されるさまざまなタイトル戦に挑戦するのだ。

⭘最高位と全タイトル制覇を目指して戦っていくモードがストーリーモードだ

⭘最高位はリーグ戦を戦ってポイントを稼ぐ

⭘毎月あるタイトル戦も戦っていこう

バトルモード

持ち点10000点でスタートし、持ち点がなくなると終了する勝ち抜き戦のモードだ。ちょっとした空き時間に楽しめるモードだ。

⭘持ち点10000点でスタートし、相手を勝ち抜いていくモードがバトルモードだ

⭘持ち点がなくなってしまうと、その場でゲームオーバーとなってしまうのだ

クイズモード

基本的なルール、点数計算、セオリー、より良い打ち方など、クイズ形式で基礎知識が身につけられるモードだ。これで勉強しよう。

⭘得点計算や待ち牌を当てるクイズが楽しめる。これで麻雀の知識を増やそう

19人の雀士たちと対局

この『麻雀MASTER』には全部で19人ものキャラクタが用意されている。どれも個性的で、初心者から最高位Aリーグ所属まで、さまざまな実力を持ったキャラクタがそろっている。いろいろな組み合わせで対局し、キミの麻雀の実力もアップさせていこう。

ドナルドダック扮するマウイマラードがニヒルかつコミカルに大活躍！

ドナルドダックのマウイマラード

SFC　アクション 24M

カプコン　12月20日発売予定　7500円

南国ムードあふれる演出と変化に富んだ冒険が楽しめる

ディズニーのキャラクタで、おしりフリフリの人気者といえばドナルドダック。このゲームはそんな愉快でカワイイドナルドが、ステージの状況にあわせて探偵（ノーマルマウイ）と忍者（ニンジャマウイ）の2種類に変身してアクションを繰り広げながら冒険を進めて行くのだ。ドナルド扮するマウイマラードは島の平和を守るために、悪者に取られてしまった像を、行く手を阻む悪者と遭遇しながらも奪い返しに行くのが目的。

こんな所にも乗れるぞ！

背景とフィールドの判断がしにくい

意気揚々と冒険に繰り出していくマウイ

変身で異なるアクションを使いわける

マウイはニンジャコインを入手することで忍者に変身できる。それぞれアクションが異なるのでステージの特性に合わせ変身しよう。

変化！

ニンジャマウイになった。ニンジャパワーが溜まると忍術が使えるのだ

キュルキュルッと回転しながらニンジャマウイに変身していくのだ

これがノーマルマウイ。職業は探偵なので、こんな格好をしているのだ

ぶらさがり

飛び移りに肝心なのは、タイミング

ジャンプと引っかけで登っていける

ニンジャパワーを消耗するが、強力だ

3種類に切り替わる弾丸を使いこなすのだ

随所にあるお宝をとりまくろう

各ステージには、いろいろなお宝が山のように散らばっている。それらのほとんどは入手すると財宝獲得率として換算され、のちにボーナスステージへのステップと大いに関わるのだ。ちゃんと集めておかないと、せっかくのボーナスステージに挑戦することができないぞ！　必ず入手していこう。

マウイを助けてくれるお宝

冒険中入手できるお宝で特殊効果のあるものを紹介。これらには、体力を回復するものなどもある。

魔法の干し首	モジョー人形	金のマウイ像	ニンジャコイン	ゾンビパウダー	トロピカルパンチ
これに触ると、再スタート時にその位置から出発できる	トライ回数がなくなっても、この数だけコンティニューできる	マウイがプレイできるトライ回数が増える。思わぬ所にもある	ニンジャパワーが溜まる。大きさで溜まるポイントも違う	これを取ると、体力のMAXが50ポイントアップするのだ	これを取るたびに、マウイの体力を回復することができる

島の平和のために各ステージを突き進んで像をとり戻す

マウイは悪者に奪われた"ジャブーム・ジャブーム像"を島の平和のために取り戻す役を買った。悪の手先であるマッドドレークやまじない師たちと対決するための冒険にでかけるのだ。

ステージ1 魔法の館へもぐり込もう

最初は魔法の館にもぐり込むマウイ。この館で、老いぼれた召使いやクモたちのジャマをかわしたり、回る扇風機の上までも歩いていくのだ。ある所を踏まないと動かない悪者もいるぞ！

○扇風機の上を飛ぶマウイ。弾む、弾む

○とにかく虫ガンを撃ちまくれ！

ステージ2 修行場で忍術にいどもう

ここから道着を手に入れたマウイが、いよいよ忍者に変身することになる。この島のまじない師が、マウイの体から替えの魂を吸いだしてニンジャクローンを作って行く手をジャマする。"ぶらさがり"や"穴登り"などを上手に使いこなそう。ニンジャパワー切れにはくれぐれもご注意を！

○ただやみくもに連打するだけでなく、相手との間合いを取るのも大切だぞ！

○これに乗ると壁を崩して進める。爽快

ステージ3 マッドドレークとの遭遇

タチの悪いマッドドレーク軍団がアノ手コノ手とジャマをしてくるうえに、フィールド上のカラクリもこのあたりから少し難しくなってくる。マウイの特技をいろいろな方法で試してみよう。あっちこっち虫ガンを撃つのも効果的だ。また、ときにはマッドドレーク軍をこらしめずに避けて進むことも大切だぞ。

○マッドドレークはたんにジャマするだけではなく、マウイを小さくもする

○マッドドレークたちが勢揃い。まず彼らの乗っているものを押してみよう

ステージ4 火山の火口から生きのびよう

相変わらずジャマの手をゆるめることのないマッドドレーク軍に火山の火口へと追いこまれたマウイ。ぶらさがりからの飛び移りは画面の範囲に気をつけて、素早く正確にいこう。ヤケドすることを恐れてはいけないのだ。

○相手の動きに合わせて、ジャンプ＆ヒット

ステージ5 試練の儀式で勇気を証明しよう

マッドドレークたちによる、純粋さを試す儀式にかけられるマウイ。ハイテクニックが要求されるが、いままでの修行の成果を発揮するいいチャンスだ。マッドドレークたちをつかまえるときは、うまくタイミングを取ろう。

○慌てず着実にクリアしていくのだ

お宝がたくさん集まったら、ボーナスステージだ！

各ステージに規定された財宝獲得率までお宝を集めると、花火祭りに参加できる。いわゆるボーナスステージのことだ。制限時間内に花火を全部打ち上げられればパスワードが得られ、以後ゲームオーバーやゲーム再開のときでもステージの最初から始められるのだ。打ち上げるのが無理でも、「モジョー人形」や「マウイ像」ぐらいは取っておこう。

○着地地点をよーく見定めてタイミングを合わせよう。お宝も忘れずに

いそげいそげ

○ボーナスステージをクリアした後に、パスワードがでるのでメモしておこう

SFC

カラフルなキューブをコロコロ転がしてパネルを消そう!

T&Eソフト 12月20日発売予定 6800円

決められた数だけライフパネルを消せ

各面が6色に塗り分けられているキューブをコロコロ転がして、次々と出現するカラフルなパネルを消していく、新感覚のパズルゲーム。同じ色の面が上にくるようにキューブを乗せると消える「ライフパネル」を、時間内に規定数消してステージクリアを目指そう。

ライフパネルの上は、キューブでそのパネルを消すときにのみ通過できる

キューブ上面の色を合わせると消去!

1つ消すと新たにライフパネルが出現

規定数のライフパネルを消すとクリア

じわじわ出現する邪魔なカラーパネル

ゲームを進めていると、マップ上に「カラーパネル」がじわじわ出現する。これはライフパネルと同じく、消さない限り上を通過できない邪魔なパネルだ。ちなみに消し方は、ライフパネルの消去法とまったく同じになっている。

通過するためには消す状態にしないといけない。消すとサンダーパネルに変身

サンダーパネルで連鎖を起こせ!

カラーパネルを消すと出現するサンダーパネルは、同色のライフパネルを消すと爆発して爆風を巻き起こし、周囲1マス内にあるすべてのパネルを消滅させる。そのとき他の色のサンダーパネルを巻き込むと、連鎖爆発が発生するぞ。

ライフパネルを消すと、同色のサンダーパネルが爆風を巻き起こす

爆風に巻き込まれた別のサンダーパネルが、連鎖で次々と爆発する

4つのモードでパズルを楽しむ

ゲームのモードは全部で4種類もある。まずはそのうちの練習モードで、細かいルールを覚えよう。

練習モード

このゲームを初めてプレイする人のために用意されているモードで、パネルを消す練習を画面の指示に従って行うことになる。ここでパネル消しの定石を覚えるのだ。

コの字返し、くの字落としといったさまざまな消し方の定石が解説されるのだ

定石を覚えよう

ノーマルモード

時間内に決められた数のライフパネルを消して、各ステージをクリアしていくメインモード。ステージは全部で100も用意されているぞ。なお、パネルは6色のキューブを使って消していくことになる。

100ステージ制覇を目指してプレイだ

イージーモード

難易度が抑えられている初心者用モード。基本的なルールはノーマルモードと同じだが、使用するキューブが3色になっており、パネルを消しやすくなっている。

キューブの色が3色しかないので簡単

パズルモード

決められた移動回数内で、ステージ上のライフパネルをすべて消していく、いわゆる詰め将棋のようなモード。なお、移動前の場所に1マス後戻りさせると、移動回数が1回戻るようになっている。

キューブを転がせる回数が決められている。それをオーバーしてはいけない

よく考えてからキューブを動かそう

ヴァージン インタラクティブ エンターテイメント 12月27日発売予定 9800円

映画でおなじみの「MASK」をベースにしたアクションゲームだ。巨大グローブパンチや変身技といったコミカルな攻撃方法を駆使して、街のゴロツキたちをやっつけながら、悪の親玉ドリアンにさらわれたティナを救い出そう！

Bボタンでジャンプ。飛ぶ姿がイカス！

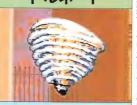
Rボタンを押しながら移動するとダッシュ。敵の攻撃を走ってかわすのだ

パンチの連打で強力なアッパーが炸裂！

主人公のマスクを操って戦う。ライフに注意しながらマップを進んでいこう

エネルギーを使い変身攻撃だ！

主人公のマスクは、威力の高い変身技をいくつも身につけている。ただし、それらの技を使用するためには、一定量の変身エネルギーを消費しなければならない。

マシンガン	ホルン	ハンマー	トルネード
画面上のすべての敵に大ダメージ。ホルンの数倍の威力を持つ	画面上の敵すべてにダメージを与える。ただし威力は低い	巨大な木づちを振り下ろして攻撃する。破壊力が非常に大きい	グルグル回転しながら敵に体当たり攻撃を仕掛ける変身技だ

ドリアンを追ってエッジシティを進む

戦いは犯罪に苦しむ悪夢の街、エッジシティで繰り広げられる。ドリアンの配下の者が、次々とマスクに襲いかかってくるぞ！

スタンリーのアパート

最初のステージは、マスクが住んでいる巨大なアパートが舞台になっている。近づくといきなり銃を発射してくる住人に注意しながら、出口を目指して前進しよう。

ナイフを振り回すゴロツキをノックアウト

亀裂の入った床は破壊できる

アイテムを取ってピンチから脱出！

エネルギーやライフが少なくなったら、アイテムを取って回復させよう。アイテムは思わぬ場所に隠されていることが多いので、マップを隅々まで探索するように！

アイテム	効果
現金	取ると得点が加算されるアイテム。無理に取る必要はない
マスク	マスクの残り人数が一人だけ増える。めったに出現しない
ハート型マスクエネルギー	マスクのライフが一つ増える。必ず取りたい重要なアイテムだ
変身エネルギー	取ると消費した変身エネルギーのポイントが一定量回復する

貴重なアイテムは取りづらい場所に設置されている

エッジシティの通り

アパートを出たマスクは、街の通りを進んでティナが捕らわれているクラブを目指すことになる。しかし、巨大な鉄球をぶら下げた起重機が彼の前に立ち塞がる…。

揺れる鉄球をさけながら攻撃だ！

なぜかピエロがゴミ袋を投げつけてくる。不用意に近づくと痛い目に…

大銀河を舞台にしたすごろくゲーム

このゲームは、サイコロを振ってコマを進め、止まったマスの指示に従ってプレイが進められていく。タイトルの示すとおりに、すごろく形式のボードゲームだ。

プレイヤーは、宇宙ステーションで出会う部下を雇い入れていく。サイコロを振ってプレイヤーが中立の星に止まったら、部下を配備し、宇宙に広がる星を、次々と占領していく。占領した星は自分の領土となり、他のプレイヤーから税金を徴収できる。

キャラクタに自分や友達の名前をつけて対戦することも可能

出て来る星(マス)は5種類

帝国	宇宙ステーション	自分の星	中立の星	敵の星
スタート地点の星。給料支給や出世もここで行う	部下を雇える。ほかにもイベントが発生する	自分の部下がいる星。敵から税金を徴収できる	この星に自分の部下を配備すれば、占領できる	敵の支配する星。ここでは税金を取られてしまう

出世して部下を増やし星を占領していこう

「宇宙ステーション」では占領に必要な部下を雇うことができ、さらにたくさんの星を占領するには多くの部下が必要になる。「帝国」のマスに止まり、お金を支払うことで出世をしていくと、より多くの部下をもてるようになる。

最初に部下を雇おう

個性豊かなキャラクタたちがプレイヤーのもとに集まってくるぞ

中立の星に部下を配備

このように中立の星には、部下を配備するだけで占領できるぞ

出世して部下を増やそう

帝国にお金を払えば出世できる。ランクは少尉から大将までの9段階

敵の占領している星での3つの行動が戦略の鍵

「敵の星」のマスに止まった場合に、プレイヤーは「敵に税金を払う」「敵と戦闘をする」それに「敵の部下を買収する」という3つの選択をせまられる。このときにプレイヤーが下す判断が、このゲームにおける重要な戦略ポイントとなってゆくのだ。

敵に税金を払う

まだ自分が強くない時や、お金に余裕のある終盤は、おとなしく敵に税金を払っておくのも一つの手である。払いたくない時は、次に説明するコマンドを選択しよう。

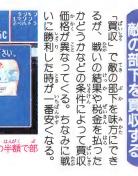
敵が強そうなときは、迷わず税金を払い、おとなしくしていよう

敵と戦闘をする

「戦闘」を選ぶと、敵とのサイコロバトルが待っている。勝てば敵の税金を踏み倒すことができるのだが、負けると通常の1.5倍の税金をとられるので油断は禁物だ。

お金のないときは、特に負けるわけにはいかない! 絶対に勝つべし

敵の部下を買収する

「買収」で敵の部下を味方にできるが、戦いの結果や税金を払ったかどうかなどの条件によって買収価格が異なってくる。ちなみに戦いに勝利した時が一番安くなる。

敵に勝った場合は通常の半額で部下を買収できるのだ

宇宙ステーションではほかにもイベントが

宇宙ステーションでは、さまざまなイベントやミニゲームが発生する。「宇宙海賊船を撃ち落とす「宇宙海賊討伐ゲーム」や、お金をもらえる「臨時ボーナス」「誕生日」などの楽しいイベントがある。一方で部下が「武将離反」で裏切ったり「ストライキ」を起こしたりする、かなり嫌なイベントも発生してしまう。

惑星探索

隠れた敵艦をみつけだす全員参加のミニゲーム。思わず熱くなる

軍縮命令

大切な部下たちがクビになってしまう。トホホなイベント

GB

ゲームボーイでバス釣りが楽しめる!!

SUPER BLACKBASS pocket

スーパーブラックバスポケット

13色対応GB　釣り　8M　バックアップ(最大3)

スターフィッシュ　12月27日発売予定　4980円

いつでもどこでもバス釣りが楽しめる

スーパーファミコンでおなじみの『スーパーブラックバス』シリーズが、ゲームボーイでも楽しめるようになった。それがこの『スーパーブラックバスポケット』だ。スーパーファミコン版をリアルに再現していて、手軽にバス釣りの雰囲気を味わうことができるのだ。

ゲームボーイ版なので、どこへでも持ち出してプレイすることができるのだ

ルアーの種類も豊富だ。いろいろなルアーを試すことができるのだ

バスだけでなくいろいろな魚も釣れるのだ

釣り方をマスター

ゲームでの釣り方もスーパーファミコン版とあまり変わりがない。Aボタンを押すことでパワーゲージが動き、適当なところでもう1度Aボタンを押してキャストする。ルアーが水面に着水する直前にBボタンを押すと、糸のからまりを防げる。リールを巻くときはルアーに動きをつけるようにしよう。魚がヒットしたら、バラさないように慎重に取り込むのだ。

着水時の糸のからまりに注意しよう

ルアーに動きをつけて巻き取ろう

ヒット!!

無理に巻くとラインが切れてしまうぞ

地区予選に挑戦

ゲームはプレイヤーがローカルアマチュアトーナメントに挑戦するところから始まる。この大会は7時から15時まで釣り、バス5匹の総重量で勝負を争うのだ。実際にこの大会に参加してみて、どのようになるのかを見ていこう。

最初はこの大会に挑戦する。まずはしっかりと大会のルールを聞いておこう

ボートで釣りに出発だ。バスがいそうなポイントを探しながら釣ってみよう

ここには大物のバスがいるのかな?

アドバイスもある

この大会に参加するときに、ホシオという少年がいきなり話しかけてくる。彼はバス釣りに関してとても詳しいので、アドバイスしてもらうといいだろう。

ホシオはいろいろなことをアドバイスしてくれる。参考にするといいだろう

釣果はいかに?

大会には50人が参加しているけれど、このうち上位9人までに入ると次のステージへ進むことができる。果たしてキミは上位に入賞することができるかな?

15時には大会が終了する。過ぎてしまうと失格なので、それまでに戻ろう

バス5匹の総重量で上位9人までに入ることができると、次へと進めるのだ

奪われたボンバーカプセルを奪取して敵をフッ飛ばせ！

ハドソン　12月20日発売予定　3980円

特殊アイテムを使用して戦い方に変化をつける

GBでは3作目となるこのゲームは前作の続編ではなく、独自の世界観が設定されている。また、ボンバーカプセルを集めることで入手できる特殊アイテムの種類が追加された。だから、敵との戦い方も増えて、ゲームのおもしろさは倍増だ。

特殊アイテムを使って、各ステージにあった戦い方が選択できるのだ

8種類の特殊アイテム

アイコン	アイテム	効果
K	ボムキック	一度置いた爆弾を、直線上に蹴って敵を攻撃できる
D	ダッシュ	移動するときのスピードが通常よりも速くなる
L	ラインボム	所持するすべての爆弾を一度に一直線上に置ける
F	フルパワー	爆弾の威力が常にフルパワーの状態で戦える
M1	モトボンバー1号	敵からの攻撃を1回だけ、防ぐことができる
M2	モトボンバー2号	敵の攻撃を1回防ぎ、ハードブロックを飛び越せる
M3	モトボンバー3号	敵の攻撃を1回防ぎ、ソフトブロックを壊せる
M4	モトボンバー4号	敵の攻撃を2回防ぎ、ダッシュより速く走れる

モトボンバーは全部で4種類

このゲームでは、今まで1種類しかなかった特殊アイテムの「モトボンバー」が1号～4号まであるのだ。それぞれのモトボンバーはダメージを防げる回数や、能力が異なっている。しかし、4台すべてのモトボンバーを入手するにはボンバーカプセルをたくさん溜めなければならないぞ。

このモトボンバー3号に乗っていれば、邪魔なソフトブロックをぶっ壊すことができるぜ！

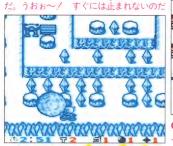
モトボンバーの中でも最速を誇るモトボンバー4号。誰も俺を追い越すことはできないぜ！　フフフ…

どのモトボンバーに のりますか？

1号～4号のモトボンバーが勢ぞろいしている。今日はどれで戦おうか？

7つのステージがある「すとーりー」モード

ストーリーは、ボンバーマンが奪われた技の源であるボンバーカプセルを取り返し、デビルボンバーを倒すというもの。ステージは地上に3つ、地中に3つ、さらに最深部にデビルステージがあり、全部で7つある。1つのステージを進めるためには6つのラウンドをクリアしなければならないぞ。

封印されていたデビルボンバーが復活した

ラウンドのクリア条件を最初にプレイヤーに教えてくれる親切なシステム

このラウンドは凍っていて、よく滑るのだ。うおぉ～！　すぐには止まれないのだ

デビルボンバーが待ってるぜ！

地上のステージをクリアしても下には、さらなるステージがキミを待っているぞ

各ステージのボスキャラを倒せば、ボンバーカプセルを取り返すことができるのだ

地中の奥深くにあるデビルステージ。このステージに最後の敵がひそんでいる

このステージをクリアすれば、ボンバー星雲に平和が訪れるぞ

GB

SNOOPYのはじめてのおつかい

スヌーピー

危険がいっぱい！ちゃんと1人でお買物ができるかな？

コトブキシステム（ケムコ）

12月21日発売予定　3980円

パズル 1M

スヌーピーはパネルで方向を指示して動かす

このゲームはスヌーピーが、チャーリー・ブラウンに頼まれた品物を買ってくるというもので、ステージは全部で45ある。スヌーピーを直接操作することはできない。でも、方向を表す矢印のパネルをマップ上に配置することで、スヌーピーを動かすことができちゃうのだ。この指示パネルやアイテムを使って、アクシデントなどからスヌーピーを守ってあげて、おつかいを成功させるのが目的なのだ。

スヌーピーがマップ上から出てもゲームオーバーなので次々と指示をしよう

何を買うのかをしっかりと覚えておかないと、ステージはクリアできないぞ

3つの世界でおつかいをする

スヌーピーがおつかいに出掛ける世界は「まちの世界」、「やまの世界」、「ゆめの世界」の3つがある。それぞれの世界では、その世界ならではの危険がひしめいているぞ。スヌーピーの行く手をはばむそれらをキミはすべて排除してあげなければならないのだ。

パスワードを入力すれば、自分の好きなステージから始めることができるよ

自分の食べたいものがいっぱいだ。でも、間違わずに頼まれたものだけを買おうね

チャーリー・ブラウンからお買物を頼まれる

一定方向にしか進めなかったり、道が複雑になったりと、難易度が高くなる

なんだか、とっても楽しいな。ずっと、このままここにいてもいいかな？

落とし穴があったり、カラス、いのしし、かぶと虫など山の生き物が登場

山の地形はとってもけわしい。でも、これさえあれば、ス〜イ、ス〜イなの

楽しそうなロケットのおもちゃの誘惑、車や石などが行く手を邪魔する

危なくて通れないよ〜。でも、工事中にしてしまえば、車は通らないよ

危険がいっぱい潜んでいるぞ！

GB

オラのお気に入りゲームが14種類!!

クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション

バンダイ　12月20日発売予定　3980円

13色対応 GB　アクション 2M

今までのミニゲームを1本にギュッと凝縮

今まで発売されたGB版『クレヨンしんちゃん』シリーズで評判だった、ミニゲームを収録している。今回収録されているゲームは全部で14本あり、これまでのシリーズをリニューアルした10本と、今回新しく作られた4本なのだ。

14種類のゲームを紹介

たけうましんちゃん（NEW）
たけうまに乗って、障害物や水たまりをジャンプして越え、対戦相手より先にゴールを目指すのだ

しんちゃんのおもちゃかたづけ（NEW）
ちらかったおもちゃを、制限時間内におもちゃ箱の中に入れていく。途中でシロがジャマしてくるぞ

しんちゃんめいろをあるく（NEW）
まず時間を自分で決めて、その時間内に迷路を通ってゴールへ向かうのだ。5回中3回成功すればゲームクリア

ほしものパニック（NEW）
しんちゃんを左右に動かして、2階から落ちてくる洗濯物を持っているカゴでキャッチする

だるまさんがころんだ
だるまさんがころんだの声が終わるまで、Aボタンを連打してゴールまで進んでいく。鬼に見つかったら終わり

さんりんしゃレース
さんりんしゃに乗って、コース上にある砂場や落とし穴をうまくよけてゴールを目指すレース

サッカー
さながらサッカーのPK戦だ。ボールを蹴る側と守る側が交互に蹴って、先に3点を取った方が勝ち

アスレチックたいかい
ハードルを飛び越えたり、池を泳いだりして対戦相手よりも先にゴールすればゲームクリア

ものまねおゆうぎ
友だちの踊りを見て、画面の下にある4つの踊りのポーズを、踊った順番に選んでまねして踊っていく

ハイグレさがし
上半身だけ隠された3人の中から、水着を着たおねーさんを探すゲーム。5回中3回当たればクリア

ほんやかたづけ
散らかった本を番号順に拾って、机に置くとゲームクリア。ただし、拾うのをジャマするヤツもいるぞ

えさがしごっこ
右にある数枚の絵から、左側と同じ絵を選んでいく。絵は徐々に出てくるようになっていて、当てるのは難しいぞ

ふきふきおそうじ
制限時間内に決められた範囲の掃除をする。掃除中はあと戻りできず、掃除のじゃまをするキャラも出てくる

おすべりジャンプ
シロのお手本を見てから、すべり台からジャンプして、しんちゃんのぬいぐるみをキャッチする

好きなゲームを選べるモードもあるのだ

落ちてくる速さは洗濯物によって違うのだ。1つばかり見ているとほかが間に合わないぞ

何通りかの迷路が用意されているぞ。自分のカンを信じて突き進むのだ！

飼い犬のシロとぶつかると、拾ったおもちゃがどこかに飛んでいってしまうぞ

いっしょにレースに出てくる、対戦相手もなかなか手ごわいぞ！

ストーリーモードでスタンプを集めよう！

このゲームは、ミニゲーム単体で遊ぶだけではない。ストーリーモードでは、しんちゃんが町を歩き回り、そこにあるミニゲームを1つずつクリアしながら進むシステムになっている。そして、このストーリーモードには、よい子スタンプというものがある。ゲームをプレイして1番になったり、よい点数を出すともらえるものなので、たくさん集めて記録を残そう。

・・・・・・・あっ・・あっ
あーっ！　たいへんだぁ
ひまわりが　いなあい

いなくなってしまった、しんちゃんの妹ひまわりちゃんを探すストーリーだ

これがよい子スタンプだ!!

集めるのは大変だけど、いっぱい集めて友だちに自慢しちゃおう！

GB

みどりのマキバオー

ハナタレ競走馬がターフを爆走する!!

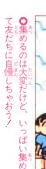
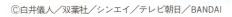
13色対応GB　アクション 2M

トミー　12月20日発売予定　3900円

マキバオーを一人前の競走馬にするのだ!!

マンガやアニメで大人気の『みどりのマキバオー』。主人公マキバオーを鍛え上げ、ライバルに勝って競走馬の頂点に立つのが目的のアクションゲーム。「マキバオー」を一流にするため、トレーニングで体力をつけたり、レースでは逆転アイテムのスタリオンカードで、マキバオーを優勝に導くのだ。

レース中はマキバオーの体力に気をつけよう。レース中使えるカードは2枚まで

ここでしっかり鍛えることができれば、レースに勝つことも夢じゃないぞ!

小さい頃は犬のようだったマキバオー。競走馬になる夢をかなえようとしている

トレーニングでマキバオーを鍛える

マキバオーをトレーニングできるところは2カ所あって、山を登るコースやトレーニングセンターのコースを走らせられる。この2カ所では、それぞれ別の能力を上げることができるぞ。

函館山

函館山の頂上まで決められた時間内に駆けのぼることが目的。成功すれば、ダートの能力が上がるぞ。また、途中に落ちている馬服を拾えば、根性の能力が上がる。

マキバオーにムチをびしびし入れて、時間内に山の頂上までたどりつけ!

美浦トレーニングセンター

トレーニングセンターでは、決められた時間内にコースを1周できればスピードが上がる。また、落ちているりんごを5個取ることができれば、スタミナが上がるぞ。

ここでは、体力を消耗するので回復するリンゴを取りながら、走っていく

カードを使って有利に走るレースモード

レースの勝敗を左右するといっても過言ではないのが、スタリオンカードの効果。このカードはレース中に使うことで、いろいな効果を発揮するのだ。全部で10種類のカードがあり、使ったときのビジュアルもそれぞれ違うぞ。また、カードはトレーニング終了後と、レースで上位入賞することで、もらうことができるのだ。

チュウベエカード

カードによって、グラフィックが違う。これはチュウベエカードを使ったとき

マサトラカード

不気味な格好をしたマサトラが現れ、落馬させる。こんなのが出たら、ねえ…

レース中に使えるカード

カード	効果
リンゴ	レース中に半分だけマキバオーの体力が回復する。食べ過ぎると…?
カンスケ	一定時間最高速度で、走ることができる。マキバオーは操作できる
マサトラ	マキバオー以外の3頭中一頭を落馬させることができるカード
チュウベエ	最速で走る。ただし操作ができず、馬や柵に当たると効果がなくなる
マキバオー	マキバオーの体力が、フルに回復して落馬しなくなるカード
ベアナックル	使うと何が起こるかわからないカード。良いことが起きればいいが…
モーリアロー	マキバオーも含めて、出走する馬一頭を落馬させてしまうカード
ニトロニクス	このカードを使うと、一定時間ムチを使っても体力が減らない
アマゴワクチン	ほかの馬を煙にまく。この煙に触れると、馬の速度が遅くなってしまう
カスケード	ムチを使っても、体力が減らない。柵などにぶつかると効果がなくなる

「スーパードンキーコング3」で、ゴールの直前に行けるワープポイントが大量発覚！

超ウルトラ技（テクニック）

スーパーファミコン 金

ワープで楽々ゴール！

スーパードンキーコング3
北海道／石橋左近クン

ゴール直前までワープできる隠しバレルが大量に見つかった。エリア1やエリア2の各コースの前半で、なにもない特定の場所へ進むと、「W」と書かれた隠しバレルが出現して、自動的に自キャラがその中に入ってしまうぞ。このあと、ゴール直前に同じバレルが出現し、中から自キャラが飛び出して、すぐにゴールすることができるのだ。なお、各コースにある隠しバレルの入り方は、左と下の写真で示したとおりだ。

ながれにさからえ

最初のクイの上に乗り、左上にディクシーを投げよう

シャッターをかけぬけろ

この足場に乗り、真上にディクシーを投げるとワープする

湖のほとり

矢印のようにディクシーを投げるとワープできる

リバーサイド レース

池の手前で、ジャンプしてディクシーを投げる。そしてディンキーがハチにぶつかったら、ディクシーのポニーテールスピンを使おう

タルのシールド

木の中で十字ボタンの左を押しながら落ちる

こわがりエリー

最初の足場で、真上にディクシーを投げよう

スリップ スリップ

最初の小屋の上でディクシーを左上に投げる

おりこうエリー

「K」のパネルの右側に行き、ジャンプしながら真上にディクシーを投げると隠しバレルでワープできる

ジャンピング スパイダー

スタート地点の右側にある木の中に入り、右の写真の位置でジャンプしながら真上にディクシーを投げよう

スクイール ホイール

最初のシャッターの右側で、ディクシーを真上に投げると隠しバレルに入り、ゴール直前にワープする

スーパーファミコン 銅

好きなだけライフを増やせる

スーパードンキーコング3

鳥取県／シャイレントクン

最初のコースで、好きなだけ残りライフ数を増やせる技だ。

エリア1の「湖のほとり」のコースで、2番めのボーナスバレルがある場所まで進む。ここの右側には、見えないライフバルーンがあるので、これを取って2UPする。そのあとボーナスステージへ入り、コースに戻るとまたバルーンを取ることができるのだ。これを繰り返せば、残りライフ数を99まで増やすことができるぞ。ちなみに、もっと効率よく残りライフ数を増やしたいなら、下に示した場所のライフバルーンを取ってから、ボーナスステージに入ればいい。

ライフバルーンのありか

「湖のほとり」には、ほかにも左の写真の○印の位置にライフバルーンがある。写真の場所は、上から順にスタート地点、コンティニューバレルの左側、ゴール直前だ

「湖のほとり」で

なにもないこの場所でジャンプすると、緑のライフバルーンを取れる

左側にあるバレルに入り、ボーナスステージに行こう

99まで増やせ！

ボーナスステージから戻ると、またライフバルーンを取ることができるのだ

繰り返して残りライフ数を増やし、クリアに挑戦しよう

ニンテンドウ64 銅

鉱石を確実に入手

ワンダープロジェクトJ2

京都府／谷川雄亮クン

まず、ジョゼットがツルハシの使い方を覚えて、一本橋を渡れるようになったら、プロトン採掘場でアルバイトをする。次に、採掘場の地下4階へ行き、最初のT字路を右、次の曲がり角を左へ進もう。そして、一本橋を渡って右へ進んだ場所にいる、3匹のモンスターをツルハシで倒す。そのあと、2匹めのモンスターがいたあたりの地面をツルハシで掘ろう。すると、必ずプロトン鉱石が出てくるのだ。しかも、掘るたびに鉱石が連続で出てくるぞ。

さぁ働くぞ！

地下4階で右、左と進んで一本橋を渡ろう

採掘場は、掘り出したプロトン鉱石の数だけお金を稼げるぞ

飛んでいるモンスターは、タイミングよくツルハシを当てて倒す

ザクザクですネ

2匹めのモンスターの下の地面からは、必ず鉱石が出るぞ

ニンテンドウ64 銅

お話でお金を増殖

ワンダープロジェクトJ2

千葉県／中山佳之クン

ジョゼットが本を読めるようになったら、「ヨクナイほん」を何度も読ませよう。すると、ジョゼットが考えた、お話アドベンチャーをプレイできる。これは、プレイヤーがYESかNOで答えて、話を進めていくゲームだ。このお話上で敵を倒してお金を入手すると、なぜか実際の所持金も増えるぞ。このあと、最後のボスから逃げてお話を途中で終わらせれば、何回でもお話アドベンチャーを繰り返すことができるので、いくらでもお金を増やせるのだ。

「ヨクナイほん」を何度も読ませる。すると…

ジョゼット作のお話アドベンチャーが始まる。お話を進めて、途中に出てくる敵を倒すのだ

お話終了

最後のボスとは戦わないようにして、お話を途中でやめよう。ちなみに、最後のボスと戦うとお話が最後まで進み、二度とできなくなるぞ

敵を倒して入手したお金は、なんと所持金に加算されるのだ！

みんなの伝言板

スターオーシャン 隠しダンジョンがあるとは知らずに、売ってしまった。もっと早く教えてよ－（福岡県／松本淳クン・14歳）。**魔装機神** 本当におもしろいので、全エンディング制覇＋戦闘シーン全セリフ集作成に燃えています。いったい、何種類あるんだ！（広島県／山村茂雄さん・22歳）。**実況パワフルプロ野球'96開幕版** ゲームのなかでは、阪神タイガースが超強い!! 来年こそは、現実のタイガースにもがんばってほしいものだ（京都府／高津雅芳クン・13歳）。**実況パワープロレスリング'96** ゲーム中、「緊急事態発生」と辻アナウンサーが絶叫したら、「どうしたんだ！」と息子が部屋に入ってきた…（山口県／弘下克彦さん・33歳）。

スーパーファミコン 銅
イベントをやり直す
タワードリーム
奈良県／松下慎次クン

スロットマシンなどのイベントをやり直して、ゲームを有利に進めることができる技だ。
スロットマシンを回したとき、結果が気に入らなかったら、次の人に順番が移るまえにリセットしよう。そのあと、同じデータを選んでゲームを再開すると、サイコロの目は前回と変わらないので、必ず同じイベントのマスに止まれる。このとき、スロットマシンを回すと結果が変わることがあるのだ。この手順を繰り返せば、必ずいい結果にできるぞ。また、この技はピンチカードでも利用できる。その場合は右下で示したようにしよう。

ピンチカードでは
この場合、同じ種類のカードを引いても結果が変わらないようになっている。左の写真のように、別の種類のカードを引けばOK。

せっかくスロットに止まったのに、これではちょっと。こんなときは…

いったんリセットして、同じデータを選んでゲームを再開しよう

またまた、スロットのマスに止まった。今度はどうかな？

今度はラッキー♡

2フロア獲得とは、かなりのお得。繰り返せば、もっと得するかも

ゲームボーイ 銅
さらに難易度を上げる
ヨッシーのパネポン
東京都／鈴木規康クン

HARDよりも難しいゲームレベルでプレイできる技だ。
まず1Pでゲームを始めて、VSコンピュータのニューゲームを選ぶ。そして、ゲームレベルの設定画面で「HARD」にカーソルを合わせたら、十字ボタンの上とセレクトを押しながら決定しよう。するとSP HARDというゲームレベルでプレイできるのだ。ちなみにこれは、敵の降らせてくるおじゃまパネルの量がとても多いうえ、パネルのせり上がるスピードも速い、超上級者向けレベルだぞ。

十字ボタンの上とセレクトを押しながら、決定する

この設定画面で、「HARD」にカーソルを合わせて右のように入力

すると、右上に表示されているゲームレベルがSP HARDになった

おじゃまパネルがこんなにいっぱい。初心者では歯が立たない難しさだ

スーパーファミコン 銅
特別な牧場名
ダービースタリオン96
長野県／征矢大クン

まず「最初から」を選んだら、牧場名を決定する画面で「モハめど」と入力しよう。すると、所持金が100億1500万円という特別な牧場でプレイできるようになる。そのうえゲームを終了させると、すぐにエンディングを見ることができるのだ。ただし、ゲーム開始1年目の4月中に所持金を100億円未満にしないと、5月に入ってすぐに税金として50億10万円が徴収されてしまう。また、この牧場で育てた馬は、ブリーダーズカップに登録することができない。

「モハめど」と入力

最初から始めて、牧場名を決定する画面で右のように命名しよう

すると、100億1500万円を持った状態でゲームが始まるのだ

エンディングも見られる

ゲームを終了すれば、いつでも見ることができるぞ

次号のファミマガ64は、12月27日（第4金曜）発売です。

技彦のMiniサポート

たいまのまおうで経験値稼ぎ
ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～

右の技に登場したたいまのまおうで、経験値を稼ぐ方法を紹介しましょう。たいまのまおうを倒してから、手に入った「いんろう」を捨てると、倒したはずのたいまのまおうが復活し、再び戦うことができます。これを繰り返せば、数十万という経験値を短時間で稼げるのです。この方法で「リルガミン」にいる強敵に備えるといいですよ。ただし、たいまのまおうのマヒ攻撃で、自キャラが動けなくなる恐れがあります。そこで、マツやバマツを使ってパーティ全員のアーマークラスを下げておきましょう。マヒの攻撃を受ける確率がかなり低くなります。

たいまのまおうは、「いんろう」を捨てれば何度でも登場しますよ

マツやバマツを使って、敵の攻撃を当たりにくくするといいでしょう

スーパーファミコン 銀
隠しダンジョン発見
ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～
京都府／ドゥーギルハンタークン

まず古の洞くつで階層∞の北004、東021の地点に行き、たいまのまおうを倒して「いんろう」を手に入れる。これを城に持ち帰ってエンディングを迎えたら、先ほどと同じパーティで、古の洞くつ1Bの北007、東015の地点へ行こう。すると、異国の地「リルガミン」へとワープする。ここには、「Sanctuary」および「Dragon's Cave」という2つのダンジョンが用意されているのだ。ちなみに「Dragon's Cave」は、「Sanctuary」をクリアしたあとで出現するぞ。

たいまのまおうを倒して、手に入れた「いんろう」を城に持ち帰ったぞ

古の洞くつで、1Bの北007東015の地点へ行く

「そこは、いったい?！」と思う間もなく みな気を失ってしまった。

左の場所に行ったら、突然パーティに異常事態発生! いったいこれは…

ここはどこ？

一行がたどり着いたのは、「カント寺院」という場所

リルガミン城

さらにカント寺院から出てみると、そこは「リルガミン」だった!

Sanctuary

内部はすでに聖ならざる者に汚され、人以外の何者かの力によってその形を変えていた。

なんと、新たな冒険の舞台が用意されていた。敵はこれまで以上に強力だ

Dragon's Cave

こちらは「Sanctuary」をクリアすると入れるようになるぞ

スーパーファミコン 銅
「まほうのまよけ」を増殖
ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～
京都府／ドゥーギルハンタークン

上のウル技で紹介した「Dragon's Cave」に入り、4Bの北011、東011の地点に行く。ここにある像を調べると、ダイアモンドナイトとの戦闘になり、勝つと「まほうのまよけ」が手に入る。このアイテムをパーティのメンバー以外のキャラに渡したあと、もう一度像を調べよう。すると、再びダイアモンドナイトが出現して、倒すと「まほうのまよけ」が手に入るのだ。これは何度でも繰り返すことができるぞ。なおこのアイテムは、装備したキャラのアーマークラスを6下げて、HPを回復させる効果を持つ。

ダイアモンドナイトを倒した! このあと、「まほうのまよけ」が手に入る

別のキャラに渡して、パーティが「まほうのまよけ」を持っていない状態にしよう

像を調べると、再びダイアモンドナイトが出現する

増える増える

繰り返した結果、こんなに集まった

みんなの伝言板

木コイン

キミのハガキだ！　その① ひたすらファンタを飲み、ローソンへ行き、納豆を食い…。ニンテンドウ64を当てるために、けなげにがんばり続けるわたし。だったら本物買えよ！（東京都／柴崎友里クン・15歳）その② ファミマガ64のプレゼントで、『ウェーブレース64』が当たったらニンテンドウ64を買ってもらえることになった。当たりますように（岐阜県／藤井達彦クン・8歳）。その③ 毎回ファミマガ64を買っているが、付録がちゃんと入っていたためしがない。本屋で探しても見つからないので、店頭に並んだ時点で行方不明になっているようだ。だから、できれば本誌に付録をくっつけてほしい…（山形県／小川雅人クン・15歳）。

ゲームボーイ　簡単命名法

不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～
新潟県／K.H.クン

自キャラや未識別のアイテムに名前をつけるときに、便利な2つの入力法だ。

1つめは、すぐに「おわる」。名前入力画面で、名前の入力を終わりたいときにスタートを押そう。すると、カーソルがどの位置にあっても、「おわる」の位置に移動するぞ。

2つめは、濁点の入力。名前入力画面で、濁点を入力したい文字にカーソルを合わせて、セレクトを押そう。すると、選んだ文字に濁点がつくのだ。

すぐに「おわる」

スタートを押すと、カーソルが「おわる」の位置に行く

濁点を入力

たとえば、「は」にカーソルを合わせてセレクトを一回押すごとに、「ば」「ぱ」と変化するぞ

ニンテンドウ64　近道ができる

スーパーマリオ64
北海道／山田祐輔クン

まず、「やみにとけるどうくつ」で、闇の大穴へ行く。そして、通路が切れているところの壁で、3Dスティックを壁の方向に倒しながらカベキックをしよう。すると、上にある金網をすり抜けて、パワースターの近くへ行くことができるのだ。

3Dスティックを、壁の方向に倒しながらジャンプ

スターは目前

これでパワースターを楽に取れるぞ

スーパーファミコン　お得な寄り道

マーヴェラス～もうひとつの宝島～
岩手県／てちそはくおんクン

まず、第1章で、船を出航できるようになるまでゲームを進める。そして、すぐに船を動かさずに、2番テントへ戻ろう。ここには、ゲーム中にヒントを聞くときなどに必要な、ラックロックが10個出現しているぞ。

いよいよ出航。忘れ物はないかな？

意外な発見！

戻ってみたら、ラックロックがあった

スーパーファミコン　見えない返球

マーヴェラス～もうひとつの宝島～
徳島県／藤岡昌志クン

まず、第1章で「ミットとボール」を入手する。そして、船の甲板へ行き、船の中への入口に向けてボールを投げよう。すると、ボールは消えてしまうが、なぜかボールを取ったときのアクションをするのだ。

入口へボールを投げると消えてしまうが…

アクションをしたあと、キャッチした音がするぞ！

スーパーファミコン　サルになぐられる

マーヴェラス～もうひとつの宝島～
秋田県／コギトクン

まず第1章で、道をふさいでいるサルと話す。そして、サルの耳以外の部分を調べて「イターイ！　なにすんの!!」と言わせよう。これを5回繰り返すと、怒ったサルに殴られてしまう。

いたずらしすぎると、サルも堪忍袋の緒が切れる

どつかれてしまうが、ダメージはない

スーパーファミコン　謎の隠しメッセージ

マーヴェラス～もうひとつの宝島～
神奈川県／ハニワケ原クン

第1章が始まったら、2番テント内で左端の外の部分を調べよう。すると、だれもいないのに、なぜかメッセージが出るのだ。なお、「先生に見てもらいたいフシギな玉」を入手すると、メッセージは出なくなる。

テントの中から、外の部分を調べてみよう

こんなメッセージが、いったい誰なんだろう…

スーパーファミコン　サンドバックの秘密

マーヴェラス～もうひとつの宝島～
神奈川県／ハニワケ原クン

まず、第3章までゲームを進め、「パンチグローブ」を入手する。そして、南の家の前にあるサンドバッグを、グローブで何度も殴ろう。すると、サンドバッグが破れて、中からラックロックが1個出てくるのだ。

チンだボディだ！

日頃のストレスを発散。打つべシ、打つべシ

破けちゃった。おや、中から何か出てきたぞ

スーパーファミコン　リーダーのアクション

マーヴェラス～もうひとつの宝島～
青森県／どこだオウガクン

ゲーム中に何も操作しないでいると、リーダーになっているキャラがアクションを始める。ディオンは腰をひねり、ジャックは帽子をかぶり直し、マックスはズボンを持ち上げるぞ。

アクションは三者三様。みんな性格が出てるな

超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

残念な名前2連発

スーパーファミコン

サラブレッドブリーダーIII

東京都／二宮誠クン

思わずぬか喜びをしてしまう、2つのきゅう舎名をまとめて紹介しよう。

1つめは「さらぶり」。ゲームを最初から始めてこの名前を入力すると、「特別なプレイヤー名が、登録されました」というメッセージのあとに、「私達はそんな人と仕事をしたくありません！」というメッセージが出る。そのあとゲームを進めると、いきなりメーカー名の画面になってしまうのだ。

2つめは「わにさん」。この名前を入力すると、同じように「特別な～」というメッセージのあと、「残念でした、ハズレです♡」とメッセージが出る。その場合、特別な効果は加わらず、通常どおりゲームが進むぞ。

きゅう舎名を、「さらぶり」と入力

○ええ！ いきなりそんなこと言われても。いったいなにが悪いと言うのだ～

○そのうえメーカー名の画面に戻っちゃった。オーマイガッ！

きゅう舎名を、「わにさん」と入力

残念でした、ハズレです♥
さっさとリセットした方が良いでしょう？

○何がハズレなんだ？ このあとは通常どおりにゲームが進むのだ

オシリが回転

ニンテンドウ64

ウェーブレース64

岐阜県／ゲゲモフスキクン

まず、タイムアタックをデーブで始める。そしてMAXパワーになったら、AとRを押しながら、3Dスティックを右または左に倒し続けよう。マシンの回転とともに、なぜかデーブのオシリの部分も回り出すぞ。

オ…オシリが？

○マシンが回転を始めると、デーブのオシリも回転するのだ

超ウルトラ技大募集！

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、技の詳しいやり方をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！ 待ってるよ。

●技のランクと賞金・賞品●

ランク	賞金・賞品
金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号 022-213-7535

ハガキ

↓おもて

50円 980-
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

↑うら

- ゆうびんばんごう
- じゅうしょ
- なまえ(フリガナ)
- とし
- でんわばんごう
- 技の内容

音楽で体力回復

スーパーファミコン

マーヴェラス ～もうひとつの宝島～

神奈川県／ハニワケ原クン

まず第3章で、マイクの家にあるジュークボックスを使えるようになるまでゲームを進める。そして、ジャパニーズの音楽を「かりっぱなしのテープレコーダー」に録音して、マーロー博士へ聴かせよう。すると、体力を回復するドリンクを飲ませてくれるぞ。

○喜ぶ博士が「こってりドリンク」で体力を回復してくれる

○ジュークボックスの、ジャパニーズ「エンカ」を録音しよう

激走募集 『マリオカート64』のウル技求ム!!

『マリオカート64』でバリバリかっ飛ばそうとしているキミに朗報。『マリオカート64』のウル技を12月末までに送ってくれれば、採用された人に通常の2倍の賞金をあげちゃうぞ。技を見つけたらすぐに、上のあて先まで送ってくれ！

LAP 1/3 TIME 00'00"29

○対戦が楽しい『マリオカート64』。人と差がつくウル技を見つけるのだ

必殺のきめ技

スーパーファミコン

実況パワープロレスリング'96

熊本県／ゴビらっふクン

まず、那形影虎などの、サイクロンクラッチが使えるキャラでゲームを始める。そして、試合中に敵が仰向けに倒れたらサイクロンクラッチをきめて、Bを連打しよう。すると、敵にサイクロンクラッチを返されても、連続でサイクロンクラッチがきまるのだ。

脱出不可能

○Bを連打するとサイクロンクラッチが返されても…

○再びきまる。繰り返せばギブアップで勝てるぞ

毎週㊏曜日 発売前ゲーム、プレイしほうだい

「ファミマガLand」は、発売前の人気ゲームが好きなだけ遊べるスゴイ施設！ 毎週土曜日の12時～6時まで開場。入場無料だ。そこのアンケートで得たゲームの感想は、「ファミマガWeekly」のレビューコーナー「フェアジャッジメント」に反映されるぞ。

ファミマガLandでできる!!

■交通機関
●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄（有楽町線）臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅（JR）～新木場駅（約35分）
（日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
木11甲系統
東陽町駅（営団地下鉄）～新木場駅（約20分、毎時3～5本運行）

高速湾岸線　地下鉄 新木場　新木場駅　ウッドショップもくもく　NEC　ファミマガLand
■はバス停です。
※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。

毎週日曜日はじっくりプレイの会員Day!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！ 「ファミマガWeekly」に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことでカンタンに登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡するぞ。

12/14・15ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（12/27～1/9発売予定ソフトが対象）

スーパーファミコン最新作
- ●マスク／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／アクション
- ●実戦パチスロ必勝法！TWIN／サミー工業／テーブル
- ●ニチブツコレクション2／日本物産／テーブル
- ●ドラゴンナイト4／バンプレスト／シミュレーション

ゲームボーイ最新作
- ●スーパーチャイニーズファイターGB／カルチャーブレーン／格闘アクション
- ●テトリス　プラス／ジャレコ／パズル
- ●名探偵コナン　地下遊園地殺人事件／バンダイ／アドベンチャー

プレイステーション最新作
- ●きゅー爆っく／アクティビジョンジャパン／アクション
- ●BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア／アトラス／シミュレーション
- ●マイティヒット～Mighty Hits～／アルトロン／シューティング
- ●グリッド　ランナー／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／アクション
- ●大航海時代Ⅱ／光栄／シミュレーション
- ●Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～／サン電子（サンソフト）／アクション
- ●BASTARD!!－虚ろなる神々の器－／集英社・セタバスタード!!制作委員会
- ●闘神伝3／タカラ／格闘アクション
- ●新スーパーロボット大戦／バンプレスト／シミュレーション
- ●スター・ウォーズ　レベルアサルト2／BPS／シューティング

サターン最新作
- ●グリッド　ランナー／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／アクション
- ●水滸伝・天命の誓い／光栄／シミュレーション
- ●実戦パチスロ必勝法！4／サミー工業／テーブル
- ●人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント／セガ／シューティング
- ●SEGA AGES／廊下にイチダントアール／セガ／ETC
- ●テラ　ファンタスティカ／セガ／シミュレーション
- ●銀河お嬢様伝説ユナ　REMIX／ハドソン／アドベンチャー
- ●タクラマカン～敦煌傳奇～／パトラ／パズル
- ●ゲゲゲの鬼太郎　幻冬怪奇譚／バンダイ／アドベンチャー
- ●テトリスS／BPS／パズル
- ●ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE／ヒューマン／スポーツ

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

明日は『ドラゴンナイト4』がプレイできる!!

12/21・22ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（1/10～1/16発売予定ソフトが対象）

スーパーファミコン最新作
- ●アルカノイド-Doh It Again-／タイトー／アクション

プレイステーション最新作
- ●ルパン三世　カリオストロの城－再開－／アスミック／アドベンチャー
- ●シティーブラボー！～City Bravo！～／アルトロン／シミュレーション
- ●同級生麻雀／アローマ（ユーメディア）／テーブル
- ●スポット　ゴーズトゥハリウッド／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／アクション
- ●もうぢや／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／パズル
- ●サンプラス　エクストリームテニス／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／テニス
- ●リアルバウト餓狼伝説／SNK／格闘アクション
- ●RacinGroovy／サミー工業／スポーツ
- ●レイストーム／タイトー／シューティング
- ●ロードランナー　エクストラ／パトラ／パズル
- ●WING OVER／ビクターインタラクティブソフトウェア（パック　インソフト）／シューティング
- ●一発逆転～ギャンブルキング伝説～／プランニングオフィスワダ（POW）／テーブル

サターン最新作
- ●SUPER CASINO　SPECIAL／ココナッツジャパンエンターテイメント／テーブル
- ●ロードランナー　エクストラ／パトラ／パズル
- ●ファンキーヘッドボクサーズ／吉本興行／スポーツ
- ●天外魔境　第四の黙示録／ハドソン／RPG

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

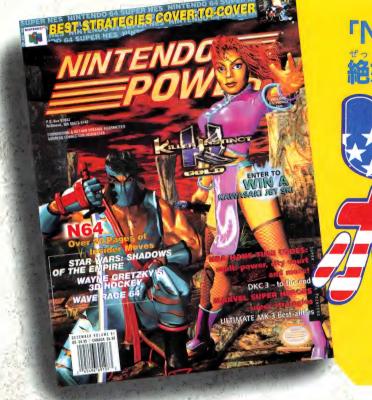
次号（12月20日発売）予告

●どこよりも速く！どこよりも正確！
『ストリートファイターⅢ』（アーケード）　他

●週刊ゲーム誌の常識を破る！超攻略
『ドラゴンクエストⅢ』（SFC）
『ミニ四駆　シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー』（SFC）　他

●大好評の連載コーナー！
「ブルーランド島通信」　他

お問い合わせ…(03)3573-8635　ファミマガWeekly事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

「NINTENDO POWER」誌から絶好調のアメリカN64情報をお届け！

アメリカでは年内に発売されるタイトルが目白押し。その中から『スターウォーズ』と『キラー・インスティンクト・ゴールド』の新着画面を紹介する

クリスマス休暇に向けてN64人気はますます加熱する？

アメリカでN64がこの9月に発売されて以来、このマシンに対する評価はどんどん高くなるばかりである。それを受けて、北米でのN64販売割り当て台数は大幅に増えそうである。もともとの計画ではクリスマスまでに50万台近くのN64本体が供給される予定であったが、日本での増産がこの倍以上の供給を可能にすると思われる。現在、NOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）はクリスマス休暇までに、120万台のN64を出荷する意向である。しかし現実にはこれでも小売店の注文に追いつかないくらいなのだ。実際、N64本体の注文は200万台に迫る勢いなのである。新年早々にはさらに100万台がアメリカに向けて出荷される予定もあるほどだ。

アメリカでのN64の人気は予想以上に盛り上がっているようだ。これは左のカレンダーにもあるとおり、アメリカで年内に手に入れることのできるソフトの充実ぶりによるところが大きいのだろう。年内にファンが手にできるタイトル数は、日本で遊べないものを含む8本。（ファミマガ64編集部）

『ウェイン・グレツキーズ・3Dホッケー』はアメリカで人気の高いアイスホッケーゲーム

アーケード版が人気の『クルージンUSA』。このようなタイトルが年内に発売される予定

アメリカで年内に発売される予定のN64タイトル

発売日	タイトル	メーカー
11/15	ウェイン・グレツキーズ・3Dホッケー	ウイリアムス
11/15	モータル・コンバット・トリロジー	ウイリアムス
11/25	キラー・インスティンクト・ゴールド	NOA
12/2	スターウォーズ	NOA
12/2	クルージンUSA	NOA

N64発売当日はまるでフェスティバル！

下の写真はN64発売日、ジョージア州にあるトイザらスでの1シーンである。多くのゲームファンの夢であったN64は、発売後3日間で35万台を完売し、とりあえず大きな成功を収めたといえる。事実この数字は、去年セガサターンが32週で、ソニープレイステーションが13週かかって販売した台数と同じなのだ。

この数字からもわかるとおり、アメリカでのN64は滑り出し好調。NINTENDOブランド強し！（ファミマガ64編集部）

N64発売当日は、やっぱりこんな行列が各地で見られたらしい

N64キャップにN64トレーナーと、気合の入ったファンがいっぱい！

「ダッシュ・レンダー」を中心に新しい物語が展開
『スターウォーズ』by NOA

ゲームのシナリオやプロットがろくなものでないとしたら、N64の優秀なスペックによる美しいグラフィックも、死んだネズミほどの価値もないわけだ。しかしこの『スターウォーズ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア』は、そのグラフィックにふさわしいプロットを用意している。

「帝国の逆襲」で見たように、帝国の皇帝はダース・ベイダーに命じて、ルーク・スカイウォーカーをフォースの暗黒側に呼び寄せようと企んでいる。しかしそれに対して、犯罪集団ブラック・サンのリーダーであるプリンス・シゾールは、ルークを殺してダース・ベイダーに恥をかかせ失脚させようとしている。そうすることによって、皇帝の右腕であるベイダーの地位を奪うことができるからだ。

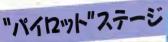
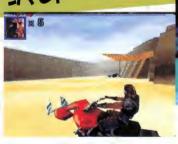
そこでレイア姫は、ダッシュ・レンダー（ゲームの主人公）を利用する。ダッシュはルークを守る用心棒を頼まれ、カーボンに閉じ込められたハン・ソロを悪名高いボバ・フェットから助け出すなどの、冒険に巻き込まれていくのだ。

このようなシナリオのもと、ゲームには10のステージが用意された。プレイヤーはまるで映画の中で自分自身が冒険しているような感覚に陥ることだろう。それほどこのゲームの完成度は高い。

このゲームのストーリーは、映画3部作の「帝国の逆襲」と「ジエダイの復讐」の間の話である。ストーリー自体がとても複雑なものになっているようで、ゲームもアクションだけでなく、アドベンチャー的な要素を多く取り入れているようだ。今のところ日本での発売は微妙なのだが…。

（ファミマガ64編集部）

◎"一匹狼"ダッシュ・レンダーの雄姿

◎◎「アウトライダー」と呼ばれる宇宙船などに乗り込んでの戦闘ステージ

"コマンドー"ステージ

◎◎惑星上では白兵戦になる"コマンドー"ステージになる。スピーダーバイクも登場

ダッシュ・DASH レンダー

密輸業者でおたずね者のダッシュ・レンダー。やはり密輸業者である友だちのハン・ソロとは、相通ずる何かがある。彼は乱暴で無愛想な外見の下に、黄金の心を隠している。彼は軽物資輸送機である「アウトライダー」に乗り込み、小規模な密輸で生計を立てている。ブラック・サンと戦うのはやっぱり金が目当てなのか

ボバ・フェット BOBA FETT

「スターウォーズ」3部作の中でも重要なポジションにいるボバ・フェット。古ぼけた戦闘服を着ていて、人物については謎に包まれている。ゲーム内で彼に会う機会は、そうはないであろう。しかし彼の陰謀が、このゲームの重要なプロットとなっていることは事実。クライマックスシーンでの彼との対決は、非常に印象的なものになるであろう

オリジナルよりもずっと奥の深いものに『キラー・インスティンクト・ゴールド』by NOA

このゲームについて一番多い質問は「何が新しいか」である。最もはっきりしているのは、グラフィック面の拡充だろう。闘技場は3Dで表現されていて、今までの『キラー・インスティンクト』にはなかった空中カメラが使えるようになったのだ。これにより2人のファイターが離れているときはズームアウトし、ウルトラコンボを決める瞬間には思いっきりズームインするなどということが可能になった。空中カメラは各闘技場で一番良いビューを、プレイヤーに提供してくれるのだ。

この号が発売されているころには、アメリカではこのゲームがリリースされていて多くのファンをとりこにしているはず。日本では発売予定がないタイトル。ファンからするとうらやましいかぎり。（ファミマガ64編集部）

まさに"ゴールド"!!

コンボを決めた一瞬か？　画面はまぶしい光につつまれている

キャラクタの選択画面でプロフィール表示

すばやい連続攻撃で敵のバランスを崩すのだ

これはトレーニングモードの画面。コマンド入力が表示されている

見た目も新しい3D迷路が舞台になる『ロード・ランナー64』by ビッグ・バン

この古典的なアクション・パズルゲームは、N64版になり新しい外見になって復活した。ビッグ・バン社は現在バンプレストから発売予定の『ロード・ランナー64』を開発中である。ビッグ・バン社は我々のために、その開発中のデモの中から2、3の画面写真を提供してくれた。これらの写真では障害物と迷路、プレイヤーを追ってくる敵や通路とはしごなど『ロード・ランナー』ならではのアイテムを確認することができた。見た目は違うが、やはりプレイヤーはいろいろな罠や敵を避けながら宝物を集め、ステージをクリアするというゲーム内容になっているようだ。現在開発チームは、ビューポイントを一番プレイヤーに有利で、かつドラマティックなポイントに常に位置するようなカメラを組み込むことを計画中である。開発はこれからも急ピッチで進む見込みで、このゲームは来年後半にリリースされる予定。

写真で見たところ、昔の『ロード・ランナー』とはまったく違った印象を受けた。いわゆる今風の3Dゲームにアレンジされているようだ。10年以上前のことだが、日本でもゲームセンターで大ヒットしたこのゲーム。いまだに懐かしく覚えているファンも多いだろう。アメリカでの発売はかなりの反響を呼びそうだ。日本でも人気のあったゲームだけに、ぜひ日本での発売も実現してほしいが…。（ファミマガ64編集部）

自分の操作するキャラクタが3D迷路を走る

宝物、はしご、敵、そして迷路。昔と同じ内容だけど見た目は全然違う

ファンタジックな要素を含む格闘ゲームか『ダーク・リフト』by ビック東海

宇宙を残骸にするようなものすごい爆発が起こり、『ダーク・リフト』の闘いが始まった。今まで謎だった『ダーク・リフト』とは、ファンタジー的なファイターが登場する格闘ゲームと判明したのだ。

このゲームの特徴は、毎秒60フレームで動く流れるようなアニメーションと、さまざまなライティングの演出によるグラフィックである。光と影と霧の効果、8人のプレイヤーが操作できるキャラクタと2人のボスキャラクタ、キャラクタごとに違うサウンドトラック、そしてダイナミックな動きをするコンボの数々。すべて特筆すべきものである。ゲームのイメージは暗いが流血シーンはなく、ちょっとしたブラックユーモアのセンスが感じられる。リリースは来年後半になる予定だ。

今回のこの記事により、ビック東海が手がけているこのゲームは、格闘ゲームだったことが判明。海外の格闘ものは、スプラッターな演出が多いが、ファンタジックなキャラクタで日本進出も狙えるか？（ファミマガ64編集部）

キャラクタはファンタジックな設定か

暗いイメージでありながら、美しいグラフィックがとても印象的だ

任天堂オリジナルの未発表ソフト登場

サテラビューステーション

おトクなデータ放送では、あの名作『カービィボール』のもととなった『スペシャルティーショット』が放送されるぞっ!!

カービィボールの前身「スペシャルティーショット」

サテラビューでは国内未発売・未発表のソフトなど、めったにお目にかかれないゲームを放送する。今回は『スペシャルティーショット』だ。このゲームがSFC版の『カービィボール』のもとになったというから、おもしろさはオリガミ付き。放送日程は12/1～'97年2/1。放送時間は毎週変わるので、下の番組表を毎回チェック。

●自分がボールになってホールを駆ける

トータルスコアで争うトーナメント開催

この『スペシャルティーショット』を使ったイベントが開催されるぞ。募集トーナメントは2種類あり、トータルスコアで順位を決めるのだ。プレイヤーの実力によって、4コース32ホールの「ジュニアトーナメント」と、8コース64ホールの「スペシャルトーナメント」を選ぶことができるぞ。応募するときの注意点は、2つのトーナメントを選ぶと無効になってしまうということ。どちらか1つを選ぼう。説明書といっしょにイベントのお知らせも受信すれば、詳しいルールと応募先が載っている。しっかり読んで応募しよう。締め切りは'97年1月17日消印有効だ。

●見事ホールインワン。目指せ金賞！

HOLE IN ONE

ラインが読めるか!?

●はねるラインがわかるので、とっても便利

64劇場結果発表

ファミマガ64 No.11で募集した、64劇場の結果を発表するぞ。番組内でも紹介された作品を、誌上で紹介するので次回の参考にしよう。

■ファミマガ64賞 サテラビュー本体

見事サテラビュー本体を獲得したのは、大阪府の林佳守クンだ。これからは生でサテラビューの番組をプレイできるね。ゲーム虎の超大穴も聞いてほしいな。

●これがファミマガ賞の作品だぞ

■ゲー虎賞 ファミマガ特製テレカ他

「ゲー虎見ました」神奈川県／枝川 郷司

ゲー虎賞には特製テレカほか、豪華な賞品をまとめてプレゼント。

■優秀作品 ファミマガ特製テレカ

そのほか番組内で紹介されたおもしろい作品をいくつか紹介する。「おい、見てみろヨ。原田のかあちゃん、またおんなじジャージだぜ」千葉県／清水徳彦「イルカは居るか? オルカはおるか?」徳島県／『やっちん棒』好色男

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円(税込)。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686です。

ゲーム虎の超大穴 密着レポートin幕張

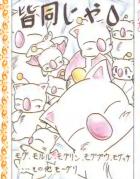
ゲーム虎の超大穴でも、11/22に幕張で行われたイベントを取材したので、編集部ではさらにその取材をしたのだ。パーソナリティの櫛田サンがいろいろなブースを荒らしまわっているシーンは都合により見せられないのが残念だが(放送を聞いた人はわかるよね)、撮影禁止の看板の前で写真を撮ってみたりと、ハチャメチャぶりはわかってもらえるだろう。取材の最中に、なんと爆笑問題が突然櫛田サンに『マリオカート64』で勝負を挑んできた。勝負の結果は、見事櫛田サンが爆笑問題の太田サンを破って勝利したのだった。

●マリカー対決ではみごと勝利した

●撮影禁止と書いてある看板の前でポーズ

12月15日～21日の番組表 / 12月22日～28日の番組表

時	12月15日～21日	12月22日～28日
0	00 ダビスタ96・対応データG 30 ダビスタ96・対応データH	00 ダビスタ96・対応データB 30 ダビスタ96・対応データC
1	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・後編	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・前編
2	00 スペシャルティーショット 30 キッドクラウンのクレイジーチェイス	00 F-ZERO 30 イーハトーヴォ物語
3	00 ソウルブレイダー 30 アクトレイザー	00 セプテントリオン 30 スーパーアレスタ
4	00 スーパーフォーメーションサッカー 30 スーパーボンバーマン2	00 超魔界大戦どらぼっちゃん 30 スーパー桃太郎電鉄II
5	00 BS新・鬼ヶ島 第3話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴	00 BS新・鬼ヶ島 第4話 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴
6	00 サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第3週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	00 サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第4週 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
7	00 凄いSTG2 30 実戦パチスロ必勝法！ TWIN	00 ヨッシーのパネポンBS版 30 凄いSTG2
8	00 決戦 ドカポン王国IV 30 ワイアラエの奇蹟	00 レミングス 30 決戦 ドカポン王国IV
9	00 す～ぱ～ぷよぷよ 30 F-ZERO	00 ワイアラエの奇蹟 30 スペシャルティーショット
10	00 ダビスタ96・対応データI 30 ダビスタ96・対応データA	00 ダビスタ96・対応データI 30 ダビスタ96・対応データD
11	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・完結編	00 RPGツクール2・対応データ 龍馬でゆく・完結編
12	00 レミングス 30 初段 森田将棋	00 す～ぱ～ぷよぷよ 30 スーパーバレーII
1	00 サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第3週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	00 サテラQ年末ジャンボ宝クイズ 第4週 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

突然ですが、今号からMが三代目に変わります。内容は変わらないんで、皆様、今後ともマニアックをよろしくね（ペコリ）。

マニアックテーマ画廊 似た者同士

予想よりはるかに組み合わせがバラついたけど、投稿数が一番多かったのは『聖剣3』のシャルロット。アーチェやポポイと組み合わせた人がわりと多めだったかな。

✿戦闘シーンのちょこちょこした動きがまたソックリなんだよね（千葉県／海加）

✿反則スレスレの「似た者同士」なり（千葉県／からしアンパン）

✿性格は違うやん（埼玉県／さえきともや）

✿言われてみると盗賊系のキャラって美形が多い気が…（愛媛県／あおみどり良太）

✿似てるの髪型だけじゃないか!?（大阪府／黒川奈美）

✿この組み合わせは今回の一番人気かも（宮城県／浅村みな）

✿ほのぼのした雰囲気がとっても気に入りました（宮城県／そーさい2）

✿同ネタ多数と思いきや、この1枚だけだったリュウ＆ケンコンビ。格闘モノの定番だと思うんだけどなー（神奈川県／あーやん）

✿なるほど、ポーズってのも面白い。着眼点の勝利ですね♪（東京都／るーみ）

今号の一本！

✿ファンに怒られそうと思いつつ…これは似てるかも。まさに凍える寒さのシャレにも魅せられてしまった（秋田県／茶虎ン）

オレの歌を聴け！

とにかくゲームの音楽にちょっとでも関係ある話なら、なんでもOKのコーナーです。

♪心の一本的な音楽。オイラが初めて自分のお金で（友達から）買って、2カ月半くらいかかって自分の手でクリアしたゲーム『DQII』の音楽。まず気に入ったのが復活の呪文を入れる時の音楽「LOVE SONG探して」。ありゃもう20回くらいは聴いたはず。それからムーンブルク王女を仲間に入れる前の曲。あれも好きだなあ。そしてEDに流れる「この道 わが旅」。あれはもう感動もんだ。（福島県／リデシ）

㊓初めて買ったソフトの曲って、忘れられないもんだよね。『DQII』の復活の呪文のBGMは耳にする機会も多い曲だし、名曲ならなおさら耳に焼きつくってもの。でもあの曲って、聴いてると復活の呪文を間違えた記憶が蘇ってきそうな気も…。

♪私の好きな曲。それは『学校であった怖い話』の新堂誠の曲なんです。この曲を聴いてるうちに、自分でも弾いてみたくなり、バイト代をはたいてキーボードを買ったのですが…。楽譜がない、というワケで曲を聴いては弾いてみての繰り返し。今では右手は何とか弾けるようになりました。でも、左手はサッパリ。弾きはじめて10ヵ月、未だに進歩ナシなんです…。仕方がないので録音したテープを聴いては幸せに浸っています。でも、本当に楽譜が欲しいと思う今日このごろです。（愛知県／M&M）

㊓『かまいたちの夜』もそうだけど、サウンドノベルは文と音がウリだけあって、ホント名曲揃い。『学校であった怖い話』も、曲自体はシンプルな感じだけどいい曲揃ってるもんね。でも、キーボードを買って自力で練習、という行動力は立派！

♪『ルドラの秘宝』の音楽がメチャクチャよいです！本当に好きなんですよ、これ。ストーリーに合った、「悲しい音楽」と、くじけないで生きようという「明るい音楽」が、本当によく組み合わされていて、感動的です。CDはもっといいんだろうなあ…。（愛知県／タクティクス！）

㊓悲しい場面に悲しい曲って、普通当然に思うかも知れないけど、本当にその場面にしっくりくるBGMってなかなか出会えないもの。その点『ルドラ』の読者評価は高めです。

♪私のオススメは「Sa・Ga全曲集」です。『Sa・Ga1〜3』の全曲が入って3200円という安さ。GBの曲なのにスゴイかっこいいのや、やさしくてキレイな曲もありマス。個人的に好きなのは「安らぎの大地」「エピローグ」「涙を拭いて」「ステスロス」かな？一度はみなさんも聴いてみて下さいね♡（京都府／水波聖音）

㊓そういえばGBの投稿はスゴく少ないなあ。CD化されるのも少ないし…。音源はちょっとショボくても、意外な名曲って多いと思うんだけど。

✿タイトルの英訳が勉強にもなって、一石二鳥かも（愛知県／みらざさ欄楼）

✿EDの曲っていうのは、かなり大きく評価の対象になるよね。最後は感動させて欲しいもんです（北海道／ぽあろ）

【床下マニアック】何の前触れもなしに、いきなりスタートの「床下マニアック」。要するにおハガキマニアの裏の出張版なんだけど、ちょっとした質問などにもお答えしよーと思ってます。投稿のお約束事とか、ハガキの表にチョロっと書くようなささいな一言はココなのだ。

4 ヨマニアック

気になるゲームにつっこみ三昧

掲載時はハガキの端の方の文字が切れてしまうので要注意！　特にマンガの場合、セリフが読めなかったらネタが良くてもボツになっちゃうので、文字の位置と大きさには気をつけてね。大半の投稿はこれがボツの原因なのだ。文字は大きく、見やすくね！

新作ほやほや『マーヴェラス』より。だいぶ誤解がありますが（新潟県／雪里椿）

これが『ウェーブレース』でジャマができない理由!?（千葉県／いが）

ムチャするロックとサイケでシュールなセリスにメロメロ。迷わず今号のイチ押し！（秋田県／ぱらさ）

オチの加害者2人の目つきに、タダならぬものが…（千葉県／本内アモイ）

イヤ。とにかくイヤ。言うなればイヤ。もいっちょイヤ（神奈川県／Sea）

…あの…、オチてないよーな気がするんですけどっ!?（香川県／コニーちゃん）

ベタネタでしかも二段オチ…柴田亜美調もステキです（東京都／ゆうきりょう）

おハガキマニアの園 その

このコーナー、文字ネタ中心と言いつつも、イラスト投稿と文章投稿が半々くらい。今の所、文字ネタの方が比較的載りやすくなってます。文字もヨロシク。

☆この前部屋のそうじをしていて、CDラジカセを運んでいる時に手をすべらせて見事SFCの上にガシャン。リセットボタンがへこんで全然うつらなくなった。分解して直してやる！　と思ったが、特殊ネジみたいのを使っていた為に手が出せなかった。結局新しいのを買うハメになったのですが…。みんなも気をつけよう。（徳島県／青まむし）

(編)本人にはケガはなかったのかな？足に落としたら大変だもんね。(編)の家では、ハムスターにコードをかじられたり、フェレット（イタチの仲間）にN64のリセットを押されたりが日常茶飯事です(泣)。そうそう、分解は絶対やっちゃダメだぞー！

☆最近思う。おっさん(ジジイ含む)のイラストが少ないっ。例をあげると『テイルズ』のモリスンとか『スターオーシャン』のロニキスとか。両方ともイラストが載っているのに少ない。モリスンは重要とはいいがたいですが、ロニキスはイリア同様に重要。なのに10号までででイラストが1回しか載ってないッ！　イリアは9回も載ってるのにッ！　おっさんキャラって人気ないのでしょうか。じゃあ紅蓮の魔導師は？(笑)（東京都／こたつや）

(編)確かに、おっさん投稿はすっごく少ないなぁ。いや、多くてもヤなもんがあるけど。最近では、かろうじてアシュレイが一部で人気(?)って感じかな。おばはんも少ないぞ。

☆マニアック読んでると、たいていの人は好きなゲームを略したり、アルファベット2文字で表したりしますよね(ドラクエとかFFとか)。ちなみに私は『風来のシレン』を『風シン』と呼び、「風シン200回突破ーっ」などと言って、周りの人を不思議がらせます。でも、どんな変な愛称でもユーザーの愛から生まれるものですよね。だから、ゲーム中自ら『チャイクエ』と呼んだラサール石井および『チャイルズクエスト』は度胸あるな、と思いました。（宮城県／FCしたい・りゅい）

(編)三代目(編)は、自分勝手な略称をこよなく愛してます。『テイルズ〜』は『テルジア』って呼んでたし、『パイロットウイングス』は『パイングス』。今は別の編集部にいるK塚君なんて『ライブ・ア・ライブ』を迷わずに『ラブラブ』って言ってたし…。そういえば初代(編)は『ロマ・サガ』を『ロマン・ガ』って言ってたなぁ。ファミマガって変な人ばっかり…。

☆(編)様、キャラコンするんですよねっ!!　今度もまたポイント制がいいです。んでもって、「ナイスコンビ」部門を作ってほしいです。これはキャラクタ投票とは別に、1人1票まででやってほしいのですが…どうでしょうか？（熊本県／矢関和人）

(編)キャラコンは先代の遺言なんで、年明け早々あたりにやる予定。早ければ次号に告知が載る、かも。矢関さんみたいな意見や、選挙活動のおハガキも待ってまーす！

☆僕は、ふと考えた。この一年、マニアックに載ったイラストを一冊の本にして、別冊付録にして出したらどーです？　大技林みたいに…。（岡山県／願いの黒子走り）

(編)うーん、これぱっかりはアンケートの順位が上がってくれないとなー（P.70のアレね）。マニアックの順位って真ん中くらいなんで、付録も増ページもちょっと難しそうな感じです。編集長、どないなもんでしょ？

☆RGBマニアックに質問！　それは自分が投稿していることを親は知っているのか、ということです。ちなみに私は親に内緒で投稿しています。しかも今年受験生なので、もし知られたらとてもヤバイ！　親に内緒で投稿してる人、ほかにもいますか？（徳島県／霜夜りふる）

(編)隠れ投稿者って、けっこう多いんでは？　受験中ともなれば、親御さんのチェックも厳しいだろうし。そういえば受験シーズンも追い込みだけど、受験投稿者のみんな、勉強もがんばってね。でも息抜きには投稿してくれると嬉しいな(笑)。ちなみに左のイラストは、霜夜さんのハガキの隅にチョロっと描いてあった一発描きの逸品。ミョ〜に気に入っちゃったので、なんとなく載せてしまった。ハガキの表や隅には惜しいイラストを描いてくれる人も多いのです。

数が集まってきたら、小特集でもやってみよーと思ってます。ファンコールって多いんだよね（茨城県／アプリコット）

カップルについての苦情ハガキが後を絶たないよ〜（群馬県／浜本みん羅刹モード）

【床下マニアック】

▷投稿にイラストボードを使用しても大丈夫でしょうか？　ボードは印刷に向かないというウワサを耳にしたので…。（神奈川県／上海りるりる）(編)極端に大きくなければ大丈夫。上限はB4くらいでね。

紳士淑女の社交場 マニアック画廊

一時に比べればそうでもないけど、最近でもやっぱり画廊あての投稿の題材が偏り気味。もっといろんなゲームからの投稿があってもいいと思うんだけどなー。発売からずいぶん経つのに未だに人気がある『聖剣3』のパワーもスゴいけどね。

今号の最高値

◎色のボカしかたが絶妙！ ちょっと変わった紙を使っているのも技アリ。『FE』もまだまだ元気です（東京都／朝月香澄）

◎独特のタッチと色使いがポイント高し！（北海道／ギャッパー）

◎あったかい色調のリース&ホークアイのツーショット。合作なんだね（愛知県／白狐&水月）

◎いやいや、緑を基調にしたキレイな色使いだと思うよ（宮城県／結城優夢）

◎いやにファンキーで、インパクト大なおハガキでした（神奈川県／龍花月かれん）

◎見てる方まで元気が出そうなイラストだね（山形県／FALCON）

◎かわいい娘にこんな顔されて、グッとこない奴がいるだろーか？（愛知県／蒼月ひかる）

◎ちょっと変わった色使いが気に入りました。わりといい感じ（埼玉県／ゆっぴーS）

◎デカすぎ（笑）。いやもー、編こんなの大好きですから（北海道／よっすぃー不破）

◎このレベルで初投稿とは…。大物新人登場の予感です♪（東京都／茶月めいな）

◎リアルタッチって珍しい。ちとタンビー入ってるかも？（山口県／浅倉あ〜みん）

あて先はこちらっ！

新スタートの床下マニアックは編が気分で選んでるので、「床下係」で送ってこなくてもOK。別に狙ってくれてもいいけどね。んで、97年3号のテーマ画廊のお題は「10年後」。締め切りは'97年1月6日。で、のんびり描いてくださいな♪ あて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGB マニアック係各コーナーまで。

◎あて先って、密かに競争率ナンバーワンかも。掲載1枚だし（愛知県／中村オセロ）

心の一本

忘れられない思い出の一本、もっと広く知られて欲しい一本…。そんな大事なゲームを紹介してもらうコーナーです。

♡私の心の一本は、FCの『オホーツクに消ゆ』です。私は大のアドベンチャー、特に推理ものの大ファンなのですが、中でもこのゲームは印象に残ってます。ゲームというよりもキャラクタが大好きで、完全にその世界に入ってしまったほどです。ゲームが進むにつれ恋愛感情が出てきて、ボスは真希子を好きなんだけど、真希子は俊の事を思っていて、影で見守る事に…。ゲームをやっていて、とてもせつなくなりました。特に炭鉱のシーンで真希子を救出した時は、俊に真希子をとられたみたいでせつなかった。でも2人を見ているとかわいかったです。エンディングで2人の結婚式の写真が送られてきたとき、体の力が抜けてしまいました。そして刑事に「ひょっとしてボスも真希子さんが…」と聞かれた時、俊に負けたなって思ったと同時にお幸せに、と思いました。『オホーツクに消ゆ』の続編に期待しています。（鳥取県／森本直樹）

編そういえば、最近は『オホーツク』タイプのアドベンチャーってすっかり減っちゃったよね。続編のウワサも聞かないし。とりあえずはN64の『金田一少年の事件簿』に期待かな。

♡私の心の一本は、もち！『聖剣』シリーズです。『2』のエンディングは、も一感動して一人部屋のかたすみで泣いていました。でも、やっぱり一番は『3』！ 6号のみらざさ欄楼さん、9号のらびらびさん、さすがです！ 私もそう思います。すばらしいキャラクタ、人の心を動かすストーリー…。いいですよね。あんなすごいゲームが、他にあるでしょうか！ ちなみに、私もホークアイ超ラブラブです♡ すっごいかっこいいですよね〜♡ ジェシカとくっつかないで、リースとくっついてほしい!!（北海道／ゆきのぢょー）

編とにかく『聖剣』人気は衰え知らず。たぶん、こんなに『聖剣』が盛り上がってる読者ページってココぐらいでは…。この分だと、次回のキャラコンでの順位が面白そう。もう1年以上前のゲームだけに、注目だよね。

◎『マダラ』とはまた渋い選択。編は聖神邪が好きです（北海道／おながどり）

>みんな、1回にどれくらいハガキを出しているんですか？（千葉県／刹那の小六）
編多い人は1号10枚くらいかな？ でも多いほど載りやすいワケじゃないからね。

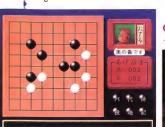
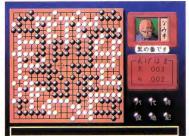
イライラすることなく快適なスピードで

雷のごとく ～超高速囲碁～

N64	囲碁
セタ '97年4月発売予定 9800円	
32M	

優れた思考ルーチンを搭載し、コンピュータによる待ち時間が少なく、快適に遊べる囲碁ゲーム。「登竜門」といった勝ち抜き戦や、登場キャラクタ6人との対局ができ、戦況によって相手の表情が変わるのでうまく読み取れば優位に戦略を立てることもできる。また相手の強さを設定できるので初心者から実力者まで幅広く遊べるぞ。

○相手のレベルは5段階、ハンデは10段階とプレイヤーに合わせた強さの相手と対局できる

○勝ち抜き戦の「登竜門」モードでどこまで勝ち抜けるか。自分の囲碁の実力を試すチャンス

○今までの囲碁は思考時間が長く、とっつきにくかったがN64ではどれだけ短くなるか!?

波に揺られて沖釣りだ！ 大物を捕らえろ

ふね太郎

SFC	釣り
ビクターインタラクティブソフトウェア(パック イン ソフト) '97年2月発売予定 価格未定	
16M+64KRAM	

三宅島、八丈島などの名所で沖釣りの楽しさが味わえるゲーム。釣り場となる伊豆の島々はすべて実写取り込みなので、プレイ中の眺めは格別だ。登場する魚は50種類以上も用意されていて、たとえば沖合を泳ぐ魚、岩礁のかげに潜む魚というように特性によって育成する場所が異なっている。また"深さ"によっても いる魚が違ってくるので、プレイヤーは釣り場、水深、魚の特性などを考慮した上でルアー釣りや餌釣りなどを選択して大物をねらうことになる。

○伊豆諸島の釣りの名所を巡っての船釣り開始

○海の中にはさまざまな魚が潜んでいる。うまく作戦をたてて、大物をゲットしよう

○伊豆沖合の美しい景色をバックにのんびりと沖釣りの楽しさを満喫できちゃう

○最近人気のルアー釣りも楽しめるのだ

さくいん

●ニンテンドウ64
雷のごとく ～超高速囲碁～ ……128
ドラえもん のび太と3つの精霊石 ……129
麻雀64 ……129
●スーパーファミコン
ふね太郎 ……128

画面はすべて開発中のものです

人気ソフトの最新情報を追っかけ！

超新ホーミング

麻雀64

N64 麻雀

光栄
発売日未定
9800円
容量未定

単位制の大学モードで学びながら対局を！

麻雀の大学に入学し、対局することによって単位を習得して優秀な成績で卒業を目指す。大学には約40種類のカリキュラムが用意されていて、規定数の対局をこなして、良い評価をもらえれば単位習得となる。評価の対象は勝ち負けだけでなく、和了率や立直率、半荘内にどれだけの役を作れるかなどさまざまなものがあるぞ。

イカサマなしで正々堂々と4人打ち麻雀を堪能しよう。どんなやつが相手だ！

対局相手となるのは大学の教授や同期の学生たち

あがればイイッてわけじゃない、内容が大事だぞ

ドラえもん のび太と3つの精霊石

N64 アクション

エポック社
'97年3月発売予定
9800円
64M

戦闘の緊張が伝わるドラえもんたちの表情

ドラえもんたちを操作してさまざまなひみつ道具を使い、敵と戦いながらステージをクリアしていくアクションゲーム。敵と戦うドラえもんたちの表情に変化がみられるようになり、攻撃している勇ましい姿やダメージを受けたときの痛そうな表情など、戦闘中の雰囲気もより伝わってくるようになっている。またキリッとした表情でピストルのねらいをつけるのび太やジーンマイクから音符を放つジャイアンなど、ドラえもんたちが攻撃しているシーンもより動きのあるものになってきたぞ。

後ろからやられてドラちゃんも仰天

のび太は射撃が得意なの、みんな知ってた？

ジャイアンのひどい歌がダミ声攻撃として役に立つのだ！

勇ましい顔でグローブをふりまわすスネ夫

泣く子も逃げるリサイタル!!

てんとう虫のような敵に攻撃され「イヤーッ！」という叫び声が聞こえそうなしずかちゃん。みんな顔に表情がでてきたね

火山城ステージで「マジック・ソード」と対決！

NEW RELEASE INFORMATION 新作ゲームカレンダー

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	ミッション・インポッシブル	ビクター インタラクティブ ソフトウェア (パック イン ソフト)	未定
	ヒューマングランプリ（仮称）	ヒューマン	未定
	64大相撲（仮称）	ボトムアップ	未定

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月19日	すごろく銀河戦記	ボトムアップ	6980円
20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー!!	アスキー	8800円
	Ｇ・Ｏ・Ｄ ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	7980円
	ストリートファイターＺＥＲＯ２	カプコン	7800円
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	7500円
	ピノキオ	カプコン	7500円
	西陣パチンコ３	KSS	7800円
	Ｃｕ－Ｏｎ－Ｐａ ＳＦＣ	Ｔ＆Ｅソフト	6800円
	ボンバーマンビーダマン	ハドソン	5980円
27日	マスク	ヴァージンインタラクティブエンターテイメント	9800円
	実戦パチスロ必勝法!ＴＷＩＮ	サミー工業	5980円
	ニチブツコレクション２	日本物産	7980円
	ドラゴンナイト４	バンプレスト	7980円
'97年1月上旬	プロ野球スター	カルチャーブレーン	6800円
15日	アルカノイド-Doh It Ａｇａｉｎ-	タイトー	4980円
17日	ＢＵＳＨＩ 青龍伝～二人の勇者～	Ｔ＆Ｅソフト	7980円
31日	ガンプル	アスキー	8000円
	ピキーニャ！	アスキー	6800円
	ミランドラ	アスキー	7800円
下旬	プロ麻雀 兵(つわもの)	カルチャーブレーン	6980円
未定	忍たま乱太郎３	カルチャーブレーン	6980円
'97年2月28日	スーパーボンバーマン５	ハドソン	6980円
下旬	糸井重里のバス釣りＮｏ．１	任天堂	6800円
未定	ふね太郎	ビクター インタラクティブ ソフトウェア (パック イン ソフト)	7800円
'97年3月中旬	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル新台入荷Ｖｏｌ．１～	日本シスコン	未定
下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円
未定	ダークロウ	アスキー	8000円
	同級生２	バンプレスト	7980円
発売日未定	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリースカンク	ヴィジット	未定
	ああっ女神さまっ	KSS	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円
	リングにかけろ	日本コンピューターシステム（メサイヤ）	未定

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月13日	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900	イマジニア	2050円（込）
	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	イマジニア	2980円
	〔13色〕ぽけっとぷよぷよ通	コンパイル	3900円
	〔13色〕ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	バンダイ	4500円
20日	〔13色〕ミニ４ボーイ	Ｊウィング	4980円
	〔13色〕みどりのマキバオー	トミー	3900円
	〔13色〕ボンバーマンＧＢ３	ハドソン	3980円
	〔13色〕クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	バンダイ	3980円
21日	〔13色〕スヌーピーの はじめてのおつかい	コトブキシステム（ケムコ）	3980円
27日	〔13色〕スーパーチャイニーズファイターGB	カルチャーブレーン	3980円

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月14日	マリオカート64	任天堂	9800円
20日	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	9980円
	実況Ｊリーグパーフェクトストライカー	コナミ	9800円
	麻雀ＭＡＳＴＥＲ	コナミ	9800円
'97年1月31日	プロ麻雀 極64	アテナ	9800円
'97年2月28日	実況パワフルプロ野球４	コナミ	9800円
未定	Ｊリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	9980円
	本格４人打ち Ｔｈｅ麻雀64（仮称）	ビデオシステム	9800円
'97年3月下旬	スターウォーズ～シャドウズ オブ．ジ エンパイア～	任天堂	9800円
	ブラスト ドーザー	任天堂	9800円
未定	テュロック	アクレイムジャパン	9800円
	ドラえもん のび太と３つの精霊石	エポック社	9800円
	レブ・リミット	セタ	9800円
	ワイルド チョッパーズ	セタ	9800円
'97年4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円
'97年5月未定	森田将棋64	セタ	9800円
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円
'97年6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	9980円
'97年11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	9800円
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	9800円
発売日未定	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定
	３Ｄ格闘（仮称）	イマジニア	未定
	麻雀（仮称）	イマジニア	未定
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	イマジニア	9980円
	リーズン（仮称）	イマジニア	未定
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	未定
	ＪリーグＬＩＶＥ64	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定
	ヘクセン	ゲームバンク	9800円
	麻雀64	光栄	9800円
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	9800円
	がんばれゴエモン５ ～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	9800円
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	コナミ	未定
	Ｃｕ－Ｏｎ－Ｐａ	Ｔ＆Ｅソフト	9800円
	超時空要塞マクロス Ａｎｏｔｈｅｒ Ｄｉｍｅｎｓｉｏｎ(仮称)	トミー	未定
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定
	エフゼロ64（仮称）	任天堂	9800円
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	9800円
	クライマー(仮称)	任天堂	9800円
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	ゴルフ(仮称)	任天堂	9800円
	ジャングル大帝	任天堂	未定
	スーパーマリオＲＰＧ２（仮称）	任天堂	未定
	スターフォックス64	任天堂	9800円
	〔64ＤＤ〕ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	バギーブギー(仮称)	任天堂	9800円
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	9800円
	〔64ＤＤ〕ＭＯＴＨＥＲ３（仮称）	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定
	サッカー64(仮称)	ハドソン	未定
	新日本プロレス 闘魂炎導Ｂｒａｖｅ ｓｐｉｒｉｔｓ	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮称)	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮称)	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定

すごい へべれけ by うっちー

ファミマガ64 次号予告

年末発売の大作ソフト群を総なめ攻略!!『マリオカート64』は一歩先を行くドリフト技をとことん究める。『実況Jリーグ』はテクニカルサポート、『超空間ナイター』は待望のパ・リーグ選手データ公開。ほか『ドラクエⅢ』『ミニ四駆』など実用性重視の記事を満載!!

1997 No.1・2合併号1月10・24日号

12月27日発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月27日	テトリス プラス	ジャレコ	3980円
	〔13色〕スーパーブラックバスポケット	スターフィッシュ	4980円
	〔13色〕名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	バンダイ	3980円
'97年1月25日	〔13色〕カービィのきらきらきっず	任天堂	3000円
下旬	ズープ	やのまん（やのまんゲームズ）	3000円
'97年2月1日	〔13色〕ゲームボーイギャラリー（ゲーム&ウオッチコレクション）	任天堂	2800円
28日	タイトーバラエティーパック	タイトー	3800円
未定	〔13色〕ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!	アスキー	5500円
	〔13色〕シェラザード伝説(仮称)	カルチャーブレーン	3980円
	〔13色〕麻雀伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円
	チャルボ55	日本システムサプライ	3800円
発売日未定	〔13色〕ポケットモンスター２ 金	任天堂	3000円
	〔13色〕ポケットモンスター２ 銀	任天堂	3000円

バーチャルボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円
	Out of the Deathmount (仮称)	Jウィング	6800円
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円

ゲーム機本体・周辺機器

発売日	タイトル	メーカー	価格
'97年3月下旬	NINTENDO64振動パック	任天堂	1400円
発売日未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

再販

発売日	タイトル	メーカー	価格
	〈スーパーファミコン〉		
12月20日	花札	イマジニア	5980円
	実戦競艇	イマジニア	5980円
	〈ゲームボーイ〉		
12月22日	スペースインベーダー	タイトー	3000円
未定	ボンバーマンコレクション	ハドソン	3900円

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応のもの、〔64DD〕とあるのはＮＩＮＴＥＮＤＯ64ディスクドライブ（仮称）専用のものです。

はみだし早耳情報

●発売未定となっていた任天堂のN64タイトル『スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～』が97年3月下旬発売予定となった。N64用の周辺機器「NINTENDO64振動パック」と発売時期は同じになる予定。

●3月発売を予定していた任天堂の『スターフォックス64』の発売日が延期、発売日未定となった。

●タイトーがGBで『タイトーバラエティーパック』を発表。これは以前GBで発売されたソフトを1本にまとめたもので、収録作品は『エレベータ・アクション』『サーガイア』『チェイスHQ』『バブルボブルジュニア』の4種類だ。

●やのまん（やのまんゲームズ）がGBで『ズープ』を発表。シューティング要素を含んだアクションパズルだ。

KONAMI
じっきょう
実況J.LEAGUE
Jリーグ
パーフェクトストライカー™
© 1996 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.
HARD IMPACT
N64用ソフト第1弾! 12月20日発売
メーカー希望小売価格9,800円(税別)
J.LEAGUE
OFFICIALLY
LICENSED
PRODUCTS

ファミマガ64 1996 12月27日号 NO.13
第3種郵便物認可
平成8年12月27日発行 第12巻第22号(通巻261号)
発行人/山森 尚 編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633
編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
特別定価590円
(本体573円)

雑誌 27714—12/27 © Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027714120595